平成4年8月1日発行

SUPER DESIGNING

COMMERCIAL PHOTO SERIES
スーパー・デザイニング

コンピュータが変えるデザインと印刷

Electronic Design
Macintosh
Graphic Paintbox
Hyper-Paint

No. 2

SCREEN

ごく自然。

いままでのスキャナより◀ ▶あたりまえの画像レベル

Photoshopというソフトの登場で、これまで製版会社の高価な画像処理専用機でしかできなかった合成・演出や、写真に対する細かな指定が、DTPで実現するようになりました。でも、DTPだからといって画像のネイティブな美しさは、レベルダウンさせたくはありません。だからこそ、スキャナの性能にも目をつぶりたくないのです。ジェナスキャンの秘密はフォトマルチプライヤーの光学系。広範囲な濃度レンジに対応し、オリジナルに忠実な画像をスキャンします。決して解像度の問題だけではありません。そしてスキャニングでは適確なハイライト・シャドウの測定とシャープネス設定、グラデーションカーブのコントロールも大切。プロの製版オペレーターの高度なテクニックとノウハウに負うところが大きいのです。ジェナスキャンはそんなノウハウもAIでシンプルにオペレーションしていただけます。
なじみの製版会社や出力ショップで「ジェナでやって！」とお願いしてみてください。

Genascan（ジェナ・スキャン）

●Genascan(DT-S1015) スペックシート
- 受光素子には光学系USM搭載のフォトマルチプライヤーを搭載。Max25,000dpiの分解能で、EPSF(CMYBk)、TIFF(CMYBk、RGB)、PICT(RGB)の3つのモード設定。
  シリンダー回転数1,200rpmの高速ドラムスキャン。
- ハイライト・シャドウ濃度設定、カラーコントロール機能、シャープネス機能、ネガ原稿対応（オプション）、AIセットアップ（オプション）
- 対応ソフトウエア：Adobe Photoshop、QuarkXPress、Adobe Illustrator、Aldus PageMaker(ver.3.5,4.0)など
- Macintosh推奨機種：Macintosh IIシリーズ（OS:System6.07、RAM 8MB以上）
- 機械寸法：58(W)×32(D)×25(H)cm 重量：約20kg

REAL IMPACT

●お問い合わせは…宣伝課［REAL IMPACT］係まで

大日本スクリーン製造株式会社
〒603 京都市北区小山西花池町1-1 サンシャインビル5F Tel:075(415)3701(代)

※文中の社名、商品名は各社の商標・登録商標です

FOTON

フォートンのデジタルフォトグラフィは、オリジナルの持つクオリティを損なうことなく、コンピュータ上で様々な合成やトーンチェンジなどのイフェクトを加え、それをレーザーによりポジフィルムに露光出力するものです。
フォートンでは、4×5サイズに出力の場合、1枚につきおよそ200～250メガバイトという膨大なデータ量を処理しており、これを出力する際の露光密度は、1インチ1955ピクセルという現存する世界最高のクオリティを誇ります。
これは8×10出力の場合のピクセル数に換算すると、約18000×14000ピクセルになります。
また、フォートンでは、コンピュータのモニターを見ながらリアルタイムにディレクションすることができます。
レタッチはもちろんのこと、デジタルだからこそ表現できる世界を堪能してください。
※なお、当社ではDDESフォーマットのMTによる出力サービスを行っています。

オリジナルはカット違いの写真を2点使用しています。最初にどちらか1点にミラーをかけ逆版の状態にしておきます。次にそれぞれにローテーションをかけてシンメトリーに合成します。そのままでは髪の毛の部分の形がばらばらなので、最後にその部分だけ同一カットにミラーをかけた左右対称のものをさらに合成しています。最終仕上げは、首を伸ばし耳のレタッチをしています。

DIGITAL PHOTOGRAPHY

- ●単純合成・透し合成
- ●トーンチェンジ・色補正
- ●露出・コントラスト補正
- ●縦横変倍・斜体・自由変形
- ●モザイク・ミラー
- ●ブラシワーク
- ●MT持込によるポジ出力
  (DDES・Σ-6000フォーマット)
- ●その他コンピュータ
  画像処理全般

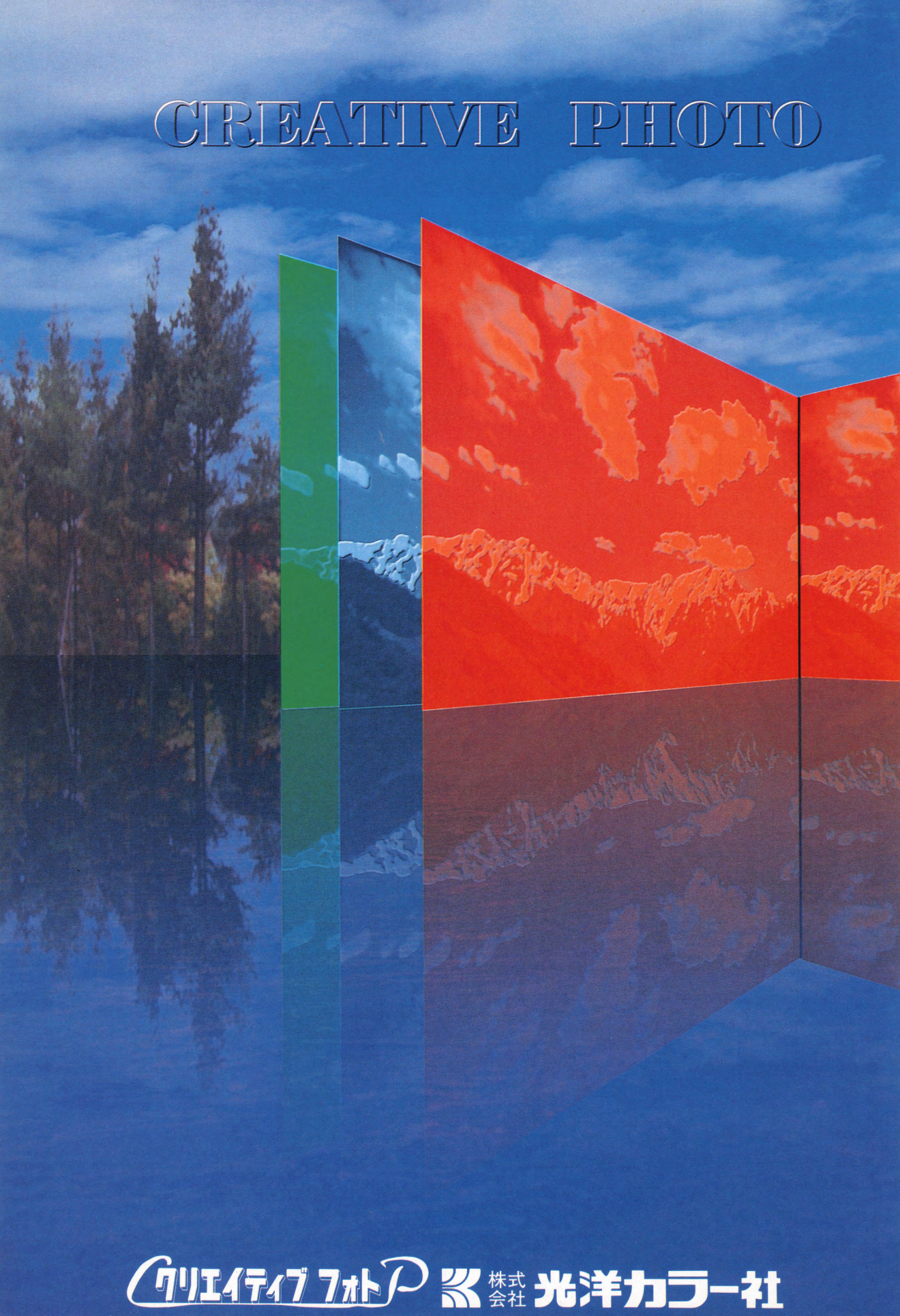
使用システム:
●SG-747PU ●Σ-6000
●CLP-300 (SCREEN)

営業時間:
10:00～19:00(月～金)

フォートンでは、ただ今デジタルフォトグラフィのサンプル集を皆様に送呈しております。ご希望の方は62円切手6枚と資料請求券を同封の上、住所・会社名・氏名を明記して上記住所宛ご請求下さい。

フォートン株式会社
〒150 東京都渋谷区神宮前6-23-6 石川ビル4F(受付)・6F PHONE:03-3498-9006(代) FAX:03-3498-9093

資料請求券
SD2


CREATIVE PHOTO
クリエイティブ フォトP
株式会社 光洋カラー社

〒162 東京都新宿区簞笥町35番地 TEL03-3267-8601 FAX03-3267-0965

これが、うわさの…

超高画質出力

カラーポジフィルム

カラーポジ合成（ハンドワークによるマスク合成からコンピュータによる画像処理）の制作専門会社が自信をもっておすすめする入・出力システムです。

印刷及び画像処理データの出力

すでに印刷データとして制作されたものや、グラフィック用高性能コンピュータを使った画像処理データは直接ＬＶＴで処理されます。

★入力フォーマット　ＬＶＴは下記のフォーマットによるＭＴ（磁気テープ）１巻分のみ画像出力が可能です。それ以外のフォーマット及び他の記憶媒体（８m/mテープ・光磁気ディスク等）は下記フォーマットのＭＴ１巻に落としてお渡しください。

★出力画像サイズ　ＬＶＴは最高〔1200Pixel／インチ＝48Pixel／mm〕の解像度で出力されます。

例…たて・よこが 4800 X 6000Pixel の画像データでは
４Ｘ５インチのカラーポジフィルムとなります。

マッキントッシュデータの出力

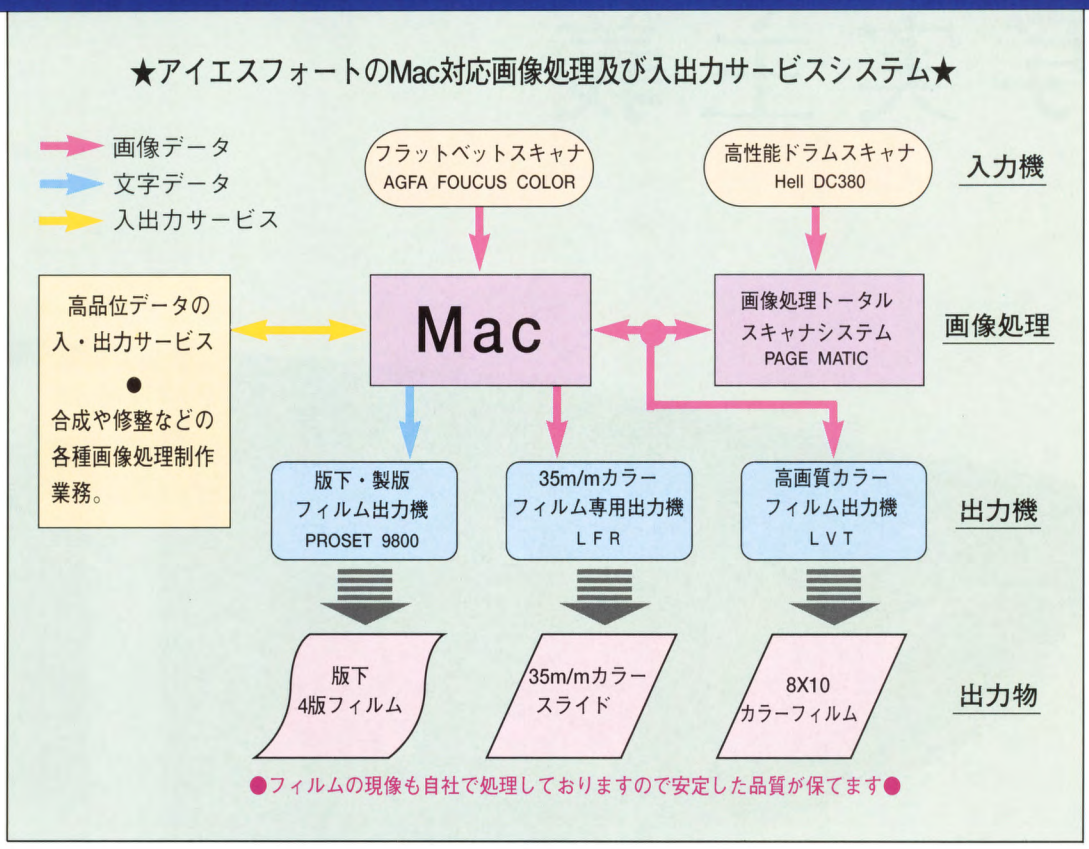
マッキントッシュで制作された各種画像データは右ページ上の図の通りいったんＭａｃ上に読み込まれ、データの変換作業を行った後ＬＶＴに渡されます。この場合データは出来るだけ大きくなおかつ高品位であることがＬＶＴの能力を100%引き出せます。詳細は次ページを参照してください。また、通常のマッキントッシュ入・出力センターと同様にスキャナ入力、版下または製版用４色分解フィルム、カラーポジスライドの出力も行っております。

★品質はIGSA'91で実証★
高画質出力機ＬＶＴ(kodak社製)は、当社が日本で最初に導入し、その出力サンプルはIGSA'91の会場でご好評をいただきました。

ＬＶＴに直接入力可能な画像フォーマット

4 Color	SCITEX	CT2T	3 Color	SCITEX	CT2T
	SCITEX	HANDSHAKE		SCITEX	HANDSHAKE
	SCITEX	RESPONSE		QUANTEL	[CT2T(4Color)K=0]
	CROSFIELD	a)TF1 b)TF2		LVT	
	DDES				
	HELL				

ータまで、うわさの実力機ＬＶＴでカラーポジフィルム出力。



Mac入力サービス

●高性能ドラムスキャナ　HELL DC380T

スキャンしたデータはPHOTO SHOP V2.0のデーターフォーマットでお渡します。

フォーマット：PHOTO SHOPフォーマット,汎用（RAW）フォーマット

データ量：15ﾒｶﾞﾊﾞｲﾄ～35ﾒｶﾞﾊﾞｲﾄ位（使用されているマッキントッシュのメモリードライブによってデータ量が変わります。）

ｶﾗｰﾌｫｰﾏｯﾄ：ＣＭＹＫ

※当社のドラムスキャニングは、ＬＶＴポジフィルム出力にマッチングさせておりますので、ハイエンドなフィルム出力をご希望の場合は当社スキャニングをご利用ください。

●フラットベットスキャナ　AGFA FOCUS COLOR

PHOTO SHOP V2.0のデータフォーマットでお渡しします。

フォーマット：TIFF・PICT

データ量：1ﾒｶﾞﾊﾞｲﾄ～30ﾒｶﾞﾊﾞｲﾄ位（画像データの場合400dpi以上の解像度が必要です。）

ｶﾗｰﾌｫｰﾏｯﾄ：ＲＧＢ

Mac出力サービス

●高画質フィルムレコーダー　KODAK LVT

ｱﾌﾟﾘｹｰｼｮﾝｿﾌﾄ：PHOTO SHOPに読み込めるソフト

フォーマット：PHOTO SHOPフォーマット,汎用（RAW）フォーマット

ｶﾗｰﾌｫｰﾏｯﾄ：ＣＭＹＫ、ＲＧＢ

●35m/mスライドフィルムレコーダー　LESERGRAPHICS LFR

ｱﾌﾟﾘｹｰｼｮﾝｿﾌﾄ：PICTファイルに変換できるソフト

フォーマット：PICT

ｶﾗｰﾌｫｰﾏｯﾄ：ＲＧＢ

※入出力に関する各種メディアはお客様にてご用意ください（当社で現在入出力可能なメディアは以下の通りです。）

- SYQUEST リムーバルディスク44ﾒｶﾞﾊﾞｲﾄ・88ﾒｶﾞﾊﾞｲﾄ
- REO DRIVE MO5.25inch TAHITI
- Floppy Disk

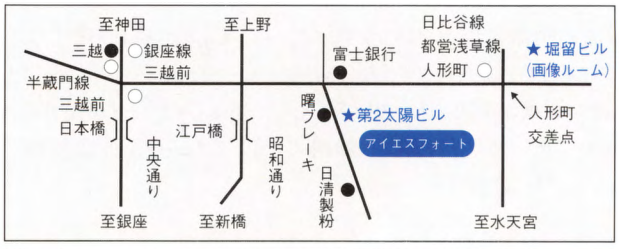
クリエイティブ・スタジオ
株式会社 アイエスフォート

〒103 東京都中央区日本橋小網町18-6第2太陽ビル3Ｆ・5Ｆ

TEL.03(3669)8651

FAX.03（3668）0445　MODEM.03（3669）2088

画像ルーム直通　TEL.03（3249）6033



レイアウトスキャナ画像合成／フィルム合成／CGフォト制作・ライブラリー／マッキントッシュ入力、出力サービス・スライド制作／デュープ／他、写真全般。

写実主義

速く、そして美しく、Macintoshの創造力を拡げる400dpiカラースキャナ

For Macintosh HP ScanJetIIc

ScanJetIIcがお求めやすくなりました。
NEWプライス288,000円

HP ScanJetIIcは、HPが独自に開発したエンジンにより400dpiの高解像度を実現。さらに付属のソフトにより最大1600dpiの解像度まで設定が可能です。まさにカラースキャナに要求される最高の画像再現力を誇ります。また1パススキャンにより、色ズレもなく、高速スキャンで画像を取り込むことができ、プロユーザーの信頼に応える鮮明スキャニングを実現します。

◎優れた操作性のDAタイプソフトウェア、DeskScanII、DeskPaintを標準装備◎OCRに有効な高精度の文字認識率◎瞬時に読み取る高速1パススキャン◎様々なイメージを画面上で視覚的に操作・確認◎スキャニングモード/8bitグレースケール(256階調)、24bitフルカラー(1670万色)他◎SCSIインタフェースを標準装備

標準小売価格
HP ScanJet Ⅱc—288,000円、Ⅱc用ADF—112,000円
※SJⅡcの付属品/SCSIケーブル、ターミネータ、マニュアル、スキャンソフト(DeskScanⅡ)、エディットソフト(DeskPaint)
※上記の価格には消費税は含まれません。
ご発注の際、ご確認ください。(価格は'92年7月1日現在)
Macintoshは、アップルコンピュータ社の商標です。

HEWLETT PACKARD

画面は合成です。

ビジネスに、アートに、Macintoshの創造力を広げるカラー＆モノクロプリンタ/Deskwriterのアッパーモデル登場

NEW For Macintosh HP Super PaintJet

HP PaintJet XL300

HP Super PaintJetは待望の300dpi、カラー/モノクロ、B4(A4～A3)対応をはじめとする多彩な機能で、創造性豊かに、Macの表現力を存分に活かすプリンタです。しかも、従来の同等機種に比べて一気に低価格化を実現。プレゼンテーション用のラフカンプ制作から、ハイレベルなアートワークまで、最高のコスト・パフォーマンスを発揮します。

◎カラー＆モノクロを300dpiの高解像度でアウトプット◎紙質を選ばず、普通紙・再生紙にも対応◎A4～A3(B4含む)対応◎信頼のサーマルインクジェット方式◎日本語ATM、漢字TrueTypeフォントに対応◎AppleTalk標準装備

標準小売価格 598,000円
※上記の価格には消費税は含まれません。
発注の際、ご確認ください。(価格は'92年5月1日現在)
Macintoshは、アップルコンピュータ社の登録商標です。

お問い合せはフリーダイヤルで
カストマ・コミュニケーション・センタ
0120-081444

横河・ヒューレット・パッカード株式会社
本社 〒168 東京都杉並区高井戸東3-29-21

NEST CREATIVE OPEN!

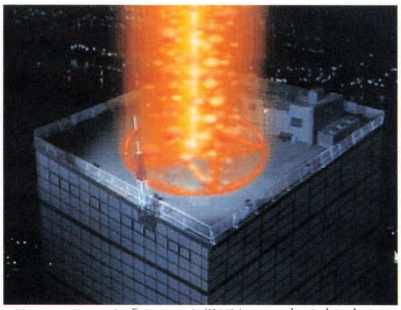
手作り画像工房 ビデオ・ハイビジョン・映画

ネスト Tel 03-3354-5140

- ●独自のアイディアプレゼンテーションが可能
- ●クライアントのイメージを視覚化する
- ●マットペイント
- ●ディジタルイラストレーション
- ●リアルイラストレーション
- ●TV画像用特撮シーン制作
- ●コンセプトアート・キャラクター制作

メイン制作ルーム
オムニバス・ジャパンヴェニスルーム

「ひらけ!ポンキッキ」Hop Step Bumpy フジテレビ
PLAN&DIR(NEST) 田村登留



ギミアぶれいく「オカルト勘平」マットペイント TBS
PAINT(NEST) 松島 洋

セーラムスポーツパラダイス 告知CM 東北新社
PAINT(NEST) 小宮宣久

OMNIBUS JAPAN 株式会社オムニバス・ジャパン 〒107東京都港区赤坂7-2-2 Phone 03-5410-6508

EFFECT BY DIGITAL

あなたのイメージ、出力します。

ヴァン・セットのハイパーペイントシステムが、クリエイターの感性を忠実に出力します
写真撮影などクリエイティブにかかわってきたスタッフがオペレーション
ハイビジョン・モニターを使って直接ディレクションすることも可能です
どうぞ、お気軽にご相談ください

〔MENU〕合成＋透かし合成/ブラシワーク/ソラリゼーション/モザイク/自由変形/マッピング ほか
〔SYSTEM〕画像入力機：ISOMET 455/ワークステーション：SHIMASEIKI HYPER-PAINT/
画像出力機：FIRE1000

VIN SEPT
有限会社ヴァン・セット

〒103 東京都中央区日本橋箱崎町1-8 布目ビル TEL：03-3661-3170 FAX：03-3669-6943

比留間和也作品集
光のクヮルテット
日光の四季

光の中で輝き、響きあう自然の彩りのポエジー

日光の四季は木々の緑の変化、ツツジ、桜、シロヤシロ、ズミ、キスゲ、ヤナギランなどが咲き乱れる花の変化、湖水を渡る風の変化、そして、彩りを失う冬には霧氷や氷の造形が、光の中で輝きながら響き合う。

比留間氏のカメラアイは、日光の自然が演じるパフォーマンスに感応して、独得の世界を創りだす。

それは、自然が発信するメッセージのデリカシーを聴き分けられる人にのみ叶えられる映像のポエジー。

A4変型判／60頁／定価2000円(〒310円)

好評発売中

玄光社

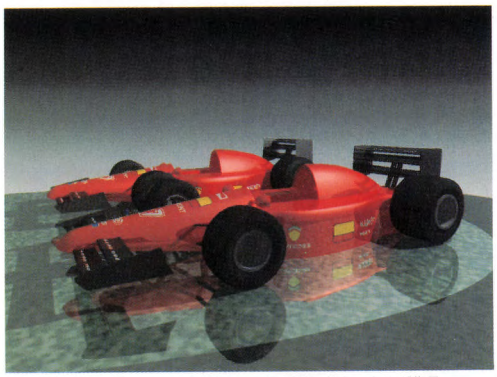
〒102 東京都千代田区飯田橋4-1-5 TEL03(3263)3515(営業)

Authorized Training Center

SOZOSHA
創造社
APPLE
アップル
TRAINING
トレーニング
CENTER
センター

プロデザイナーのための、AFTER-5 マッキントッシュ講座。

創造社アップルトレーニングセンターでは、プロデザイナー・デザイン業務関係者の皆様を中心に、さまざまなニーズに合わせた講座内容を提供しています。



3Dソフト Ray Dream Designer によるレイトレーシング作品

受講生募集中

Basic

●マック操作初歩コース　月1回：昼or夜間（3時間）

DTP

DTP修得に必要なカリキュラムを3つに分けています。
全コースまたは選択して受講していただけます。

●ビットマップ系グラフィックコース　月3回：夜間（9時間）
●ポストスクリプト系グラフィックコース　月3回：夜間（9時間）
●ページレイアウトDTPコース　月2回：夜間（6時間）

Multi Media

マクロマインドディレクターによるプレゼンテーションの手法を学べます。

●マクロマインドディレクター修得コース　月2回：夜間（6時間）

Design

建築図面や意匠図、製品図面等をMiniCAD+を使用して制作します。

●CAD for プロダクトデザインコース　月4回：夜間（12時間）

3D

フォトリアリスティックな立体グラフィックスを制作します。

●わかりやすい3Dコース　月4回：夜間（12時間）

System

Macのシステムの基本を学べます。

●入門System 7コース　月4回：昼（12時間）
●INIT, cdev, ユーティリティーコース　月1回：夜間（3時間）

Business

エクセル、ファイルメーカーを使ったビジネステクニックを学べます。

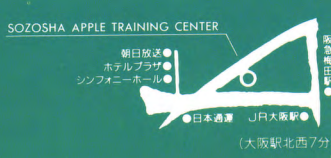
●初期ビジネスコース　月2回：昼or月3回：夜間（9時間）

Hands-on

●貴社のニーズに合わせた特別講座を随時開講いたします。

※講座内容については9月より一部変更する場合があります。
※資料請求、お申し込み等につきましてはお気軽に下記までお問い合わせ下さい。

創造社アップルトレーニングセンター
学校法人 創造社学園●創造社デザイン専門学校 2F
〒553 大阪市福島区福島6-25-23
TEL. (06)452-1971
FAX.(06)452-5941



クリエイティブワークをサポート

アート制作室 CREWS

超越ファンタシー

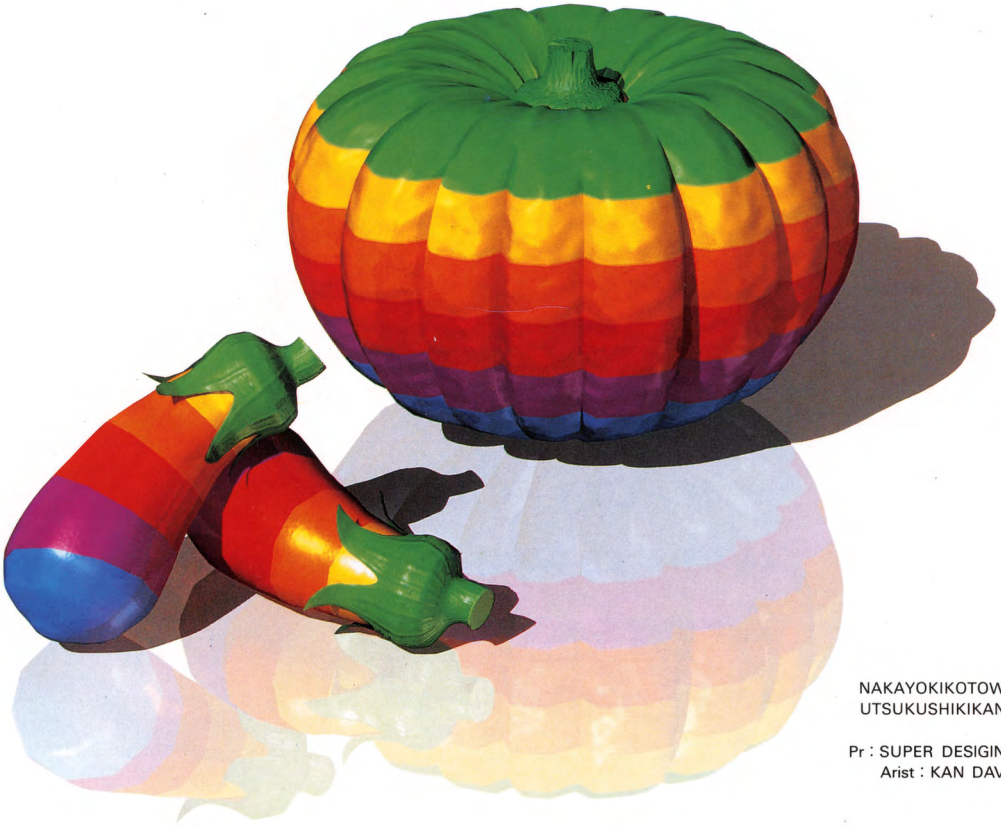
企画から製品までトータルプロジェクト

製版	クロマコムネットワークシステム2セット
	スタジオ895システム
	Σ2800システム
	カラースキャナ……17台他
印刷	オフセット印刷4色機……6台
	オフセット印刷2色機……3台
	オフセット印刷両面機……4台
加工	全自動あじろ綴じ機……1ライン
	全自動中綴じ機……3ライン
	折機……12台他

グラフィック・ペイントボックス

新藤美術印刷株式会社｜新藤写真製版株式会社
東京都墨田区横網1-10-5　電話03(3626)1001(大代表)　(3626)0545(クルーズ直通)

SUPER DESIGNING №2



NAKAYOKIKOTOWA
UTSUKUSHIKIKANA

Pr : SUPER DESIGING
Arist : KAN DAVA

❖マッキントッシュだからという、
ただ単にそれだけの理由で仕事をしてきた、数多くの『マッキントッシュ・クリエイター』は淘汰されるべきである。
❖音楽もそうだけど、これをどんな手段で組み立てたとか、何を使って作ったとかは、
見る側、聴く側からすりゃ、どうだっていいことでさ。
❖コンピュータでやった仕事だからどうとか、コンピュータならではの表現だとか、そんなことどうでもいい。
だいたい写真でもそうだが、
ハードやソフトにこだわるのは写真の内容に自信がないか、内容なんかどうでもよい人だけである。
❖機械のために時間を使うのは癪にさわるし、
高速処理のできる高価な機械を買い、その支払いのために仕事をするほど馬鹿げた話もない。

今号で作品を提供してくれたクリエイターたちの言葉である。まったくその通り。
それが未だに分からないマッキントッシュ・クリエイターや、
マッキントッシュ・ジャーナリズムがいるのは困りものである。
本誌は、マッキントッシュをはじめ、
グラフィック・ペイントボックス、ハイパーペイントなどの
デザイン専用機による「エレクトロニック・デザイン」の現状と今後の可能性をレポートする。
しかし、「あれもできる、これもできる、すごいハードだ、すごいソフトだ」なんて一切言わない。

SUPER DESIGNING

No 2

Contents

GRAPHIC PAINTBOX

HYPER PAINT

Super Designing

日清カップヌードル超巨大ポスター制作の秘密 …… 99

Mac ハウステンボスで巨大壁画制作中 …… 104

シンク・ラボラトリーと杉山 誠 …… 106

大貫卓也の「LOVE MOTHER EARTH」 …… 109

Mac GPB、HYPER-PAINT、Macを使用した広告ポスター、カレンダー、アート …… 110

X線撮影が発見した「塗りこめられた美女」 …… 121・133

4人のアーティストのコラボレーション「KAO'S」 …… 120

DIGITAL IMAGE 1992展より …… 122

ハイビジョン景観シミュレーション …… 126

CGによる修景シミュレーション …… 130
奈良磐雄 京都芸術短大助教授

ヴァンセット …… 134

アートプレーン …… 135

Mac アイエスフォート …… 136

Mac 電通アクティス …… 137

SCITEX CG CEPS

Upper: Yukinori Tokoro
Below: Hiroki Taniguchi

● Macとクリエイター

所 幸則 6
小暮 徹 10
伊島 薫 14
五味 彬 18
亀井一郎 22
水戸岡鋭治 25
村上光延 26
柴山信広 30
遠藤 享 34
叶 精作 36
佐藤 理 38
坂口 賢 40
秋山 孝 42
加藤直之 44
園田浩二 45
藤川耕作 46
熊井 正 47
岡部タカノブ 48
スージー甘金 49
石川浩二 50
駄場 寛 51
中ザワヒデキ 52
喜多見 康 53
佐藤豊彦 54
竹上正明 56
船越知末 57
タキ・オノ 58
立花ハジメ初個展 59
松本弦人 SARUBRUNEI 60
後藤 宏 62

● Macを使ったデザインと印刷

寿精版印刷東京デザインセンター 63
F2+テンプリント 64
プロペラアートワークス 65
ハイデルベルグPMT 66

● 座談会

Macintoshをめぐる冒険 67・154
石塚 晃+覚田義明+園田浩二+平のぞみ+高尾直樹+竹内富士男+前田香織+村上光延+山下達典

Macintosh Super Designing

● Macのあるデザインの現場から

わたしはいかにしてMacに出会い、そしてElectronic Designの道にはまっていったのか プロペラアートワークスAD 江並直美 70
DTP、DTPrのプロフェッショナル集団 TECH DESIGN 斉藤和弘 79
Mac環境も多フォントの時代へ 日本印刷技術協会 小笠原治 82
「GAMEぴあ」をDTPで制作する F2+テンプリント 92
「DAILY YOMIURI」はMacが作る 読売新聞社 94

● Macを広める立場から

SYSTEM7とDTP、DTPr、マルチメディア アップルコンピュータ 大西一朗 88

● Macのデザイン・印刷をサポートする

プロの運営サービスビューローの誕生 IMAGE PARK | グラパック麹町 96

● Macのあるデザイン・印刷の立場から

大日本スクリーン製造「Linkages」コンセプト 138
Hyper Printing Project Teamとは何か 142
MVCの誕生と活動レポート 160

● Mac Electronic Designへの対応

MacのElectronic Designにどう対応するか
日本ポラロイド 144 日本コダック 148 .Too 151

編集部から 162

所幸則◉ところゆきのり……フォトグラファー

写真のテクニックと写真ではできなかったテクニックが自由になるのが魅力だ

YUKINORI TOKORO

◉デジタルの可能性はほ殆ど無限。

◉写真のデジタル化は時間の問題。

◉Macでやるにはまだmacが遅い(100Mを越えると本当に遅い)。

◉印刷物になる(B倍でもOK)ことが前提なら、まず問題のない表現力。

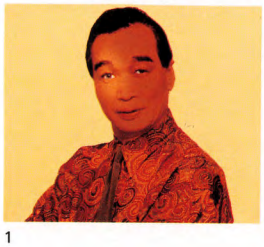
◉Quadra 900の計算能力の約3～4倍の速度で、メモリーは1ギガぐらい欲しい。但し、現段階でも遅いには遅いが、殆ど写真のテクニック(+写真ではできなかったテクニック)が自由になるのは魅力。

◉私のように、カメラを殆ど正確なデッサンをしてくれる道具というように捉えた人間にとっては、非常に有能なパートナーといえる。

◉毛穴まで忠実に、なおかつシャープなプリントで表現したい人にとっては、あと2～3年は待たなければならないかもしれない(但し100%Mac依存の人の場合)。

◉Photoshopなどのフィルター機能は、あまりたよるとみんな同じ写真にみえてくる。これがあるから、Macを使っていじったみっともない写真が乱造されるのでしょう(こういう写真は、作ったとか描いたとは呼べないと思う)。

◉最後に、ひとつ、私の個展に出品していた作品は大きなサイズのものが多かったのですが(殆どB倍、B全かそれ以上のもの)、Macを使用していないものが約1/3程度あり、最終的な出力までMac系だったのが1/3程度でした。ちなみに、この本に掲載されているものも、Macを使用していないものがあるのですが、恐らく見分けられる人は、いないでしょう。



1

PROFILE

1961 香川県生まれ
大阪芸術大学卒業
1984 フリーランス
ポスター、雑誌表紙写真などで活躍
1992 エビスフォトギャラリーで写真展
「Neo Photography」開催
電通アドギャラリーで写真展
「Neo Phptography 1・2・3」開催

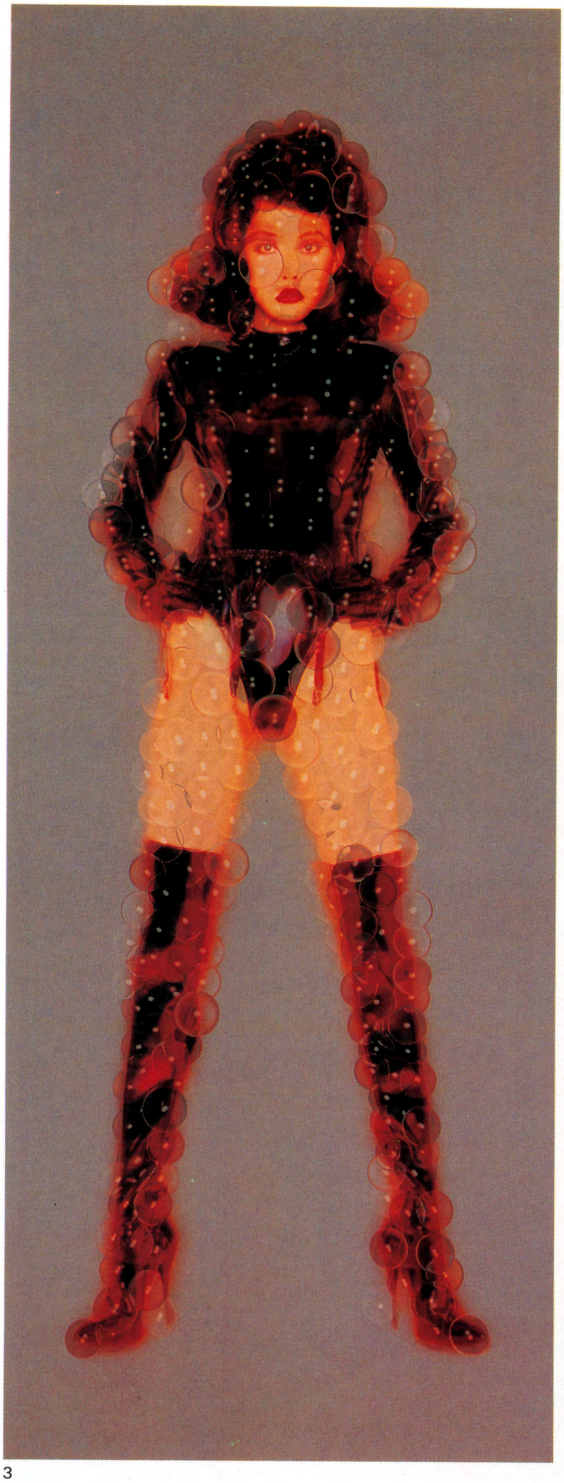
[受賞歴]
1983 第4回日本グラフィック展キヤノン賞受賞

SYSTEM

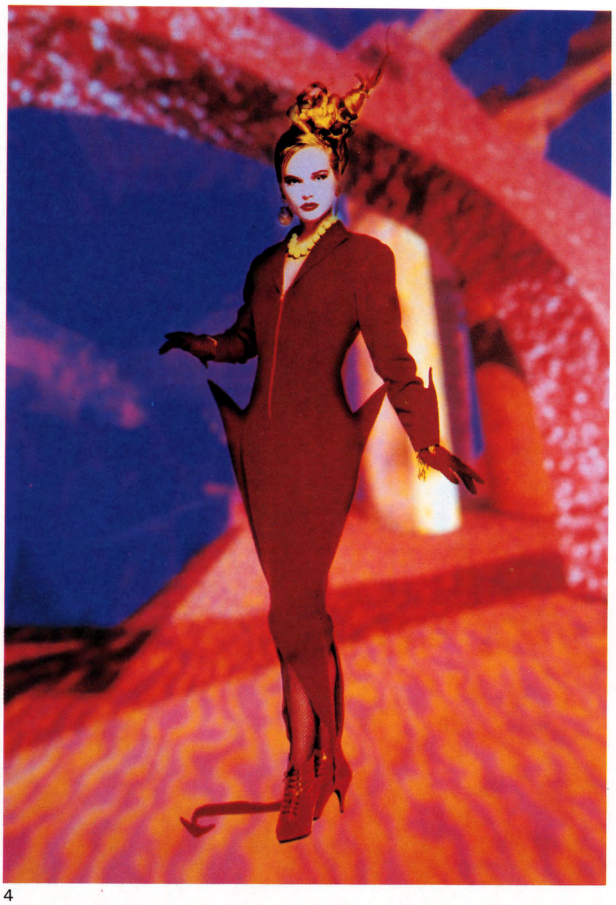
Hardware……Quadra900(256MB)
IIfx(32MB)RISC boad
1.2G HDX4,650×1,2GHD×1
(Reo×1,TAHITI×2,ICM×2)MO
CD-ROM,DAT
Monitor ……PC9801RA etc.×4
19″×1,13″×2
Software ……Photoshop,Pixel Paint,Illustrator
ColorMagician,Shade II
SuperTableau Premium
RAY-TREK II

2

1,2　オリジナル



3



4

5

3-5　オリジナル
6　ビクター音楽産業　酒井法子CDジャケット　AD松下誠之
7　サンヨーコート　B倍ポスター　CD五十嵐仁之　AD+D 小堀晴通　ST篠あゆみ　HM小島裕司　企画=カングランデ　印刷=紅屋スキャン　製版フィルム出力　サイズ8300×5000

8　フォーライフレコード　永田真世CDジャケット　AD=hearts & minds　D藤崎秀夫・染谷慶始　ST兼子みほ　HM稲垣亮武
9　ビクター音楽産業　DANCE ! MEGA-TRACKS　D杉原敦　ST・HM=Yoji Ino
10　テイチク　西司CDジャケット　AD高橋雅之　ST西川利糸子　HM小島裕司
11　流行通信社「流行通信」　AD高原宏　D十河一郎　ST野中千絵　HM白川政之
12　文芸春秋「Number」　AD石崎健太郎

6

7

8

9

10

11

12

小暮徹◉こぐれとおる……フォトグラファー

1

コンピュータが できることならやらせてしまえばいい 肝心なのはデジタルの利点の生かし方

TORU KOGURE

◉Macのいいところは、自分自身の手でアイデアを実現させることができるという点だ。これまでで特に面白いと感じたのは、Photoshopを使って着色してみると、同じ平面上で一度使用した絵具を別部分に再利用できたこと。写真の人着とは全く違うところだ。

◉暗室作業で蓄積した技術が、一瞬のうちにMacにとってかわられることに抵抗を感じている写真家もいるようだが、コンピュータができることならやらせてしまえばいい。肝心なのは、デジタルの利点を写真にどう生かすかだ。今のところ、Macを利用した写真で、魅力のあるものに、僕はまだお目にかかったことがない。

◉個人的にはとても楽しい道具だと思っているが、仕事に使うとなるとまだまだだ。現実にMacを仕事に利用したのは1回だけ。印刷時の仕上がり状態は満足いくものとは言えない。8×10での撮影も多い僕等の仕事に耐え得るクオリティは、ワークステーションのレベルでなければ対応できないのが現状だ。

◉現在は、印刷の段階で製版技術者の技に頼っているわけだが、そこに写真家のねらいを100%コントロールしたいというのが正直なところ。だから、Macのような小さなドキュメントで処理したものでも、写真家自身が望む詳細なデータを指定しておけば、製版時にそのデータどおりに仕上がる、というソフトが出現したら、僕がMacを仕事に使うことも現実的になると思う。この場合、もちろんイメージセッターでプリントアウトしたり、ポジ出力するのではなく、卓上のMacと製版はダイレクトにつながっていなければ意味がない。

◉Macを導入して約1年だが、電子手帳や腕時計とリンクさせて利用したり、音やビジュアルなどのアイデア、イメージをストックし、そうした素材・記録を好きなように引出楽しんでいる。Macはあくまでパーソナルコンピュータ、というのが今の僕の認識である。　（取材＝橘かおる）

PROFILE

1946　千葉県生まれ
1969　東京学芸大学日本画科卒業
1970　東京学芸大学大学院中退
1971　本郷高校　彫刻の講師
1972　渡仏
　　カメラマンLaurence Shackmanのもとで2年間師事
　　スペインアートセンター写真部で1年間勉強
　　フランスで1年間カメラマンとして仕事
1976　帰国、フリーのカメラマンとして現在に至る

SYSTEM

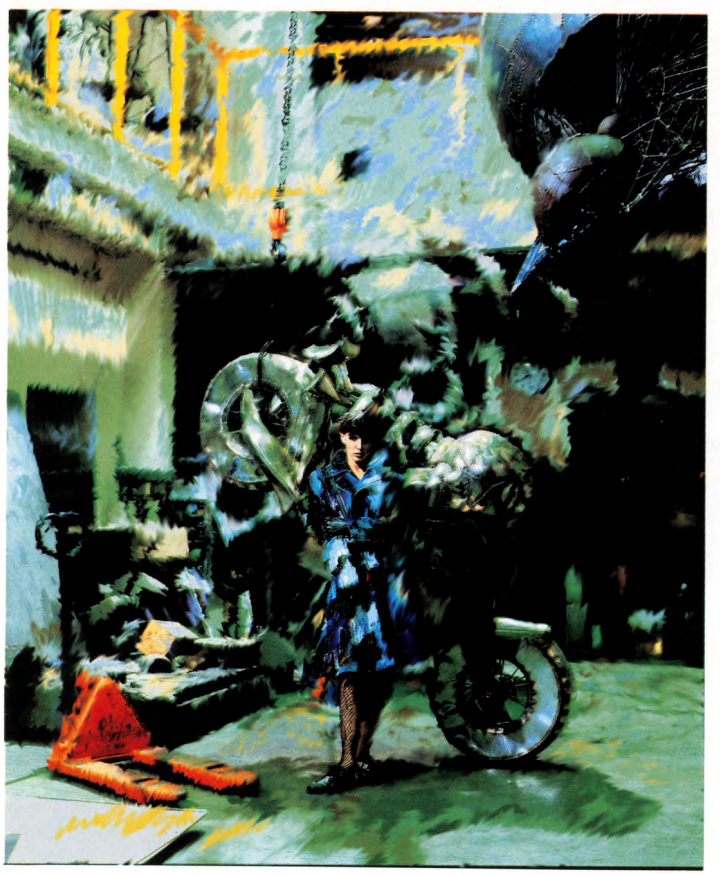
Hardware……IIci
　　DayStar PowerCache 50MHz
　　ATTO Silicon Express
　　Micronet SB 1300
　　RasterOps 24 XLTV
Monitor……RasterOps 21″
Printer……OKI Microline 801 PS
Scanner……EPSON GT-6000

Software……Photoshop, PageMaker
　　Performer, AudioMedia
　　Ray Dream Designer

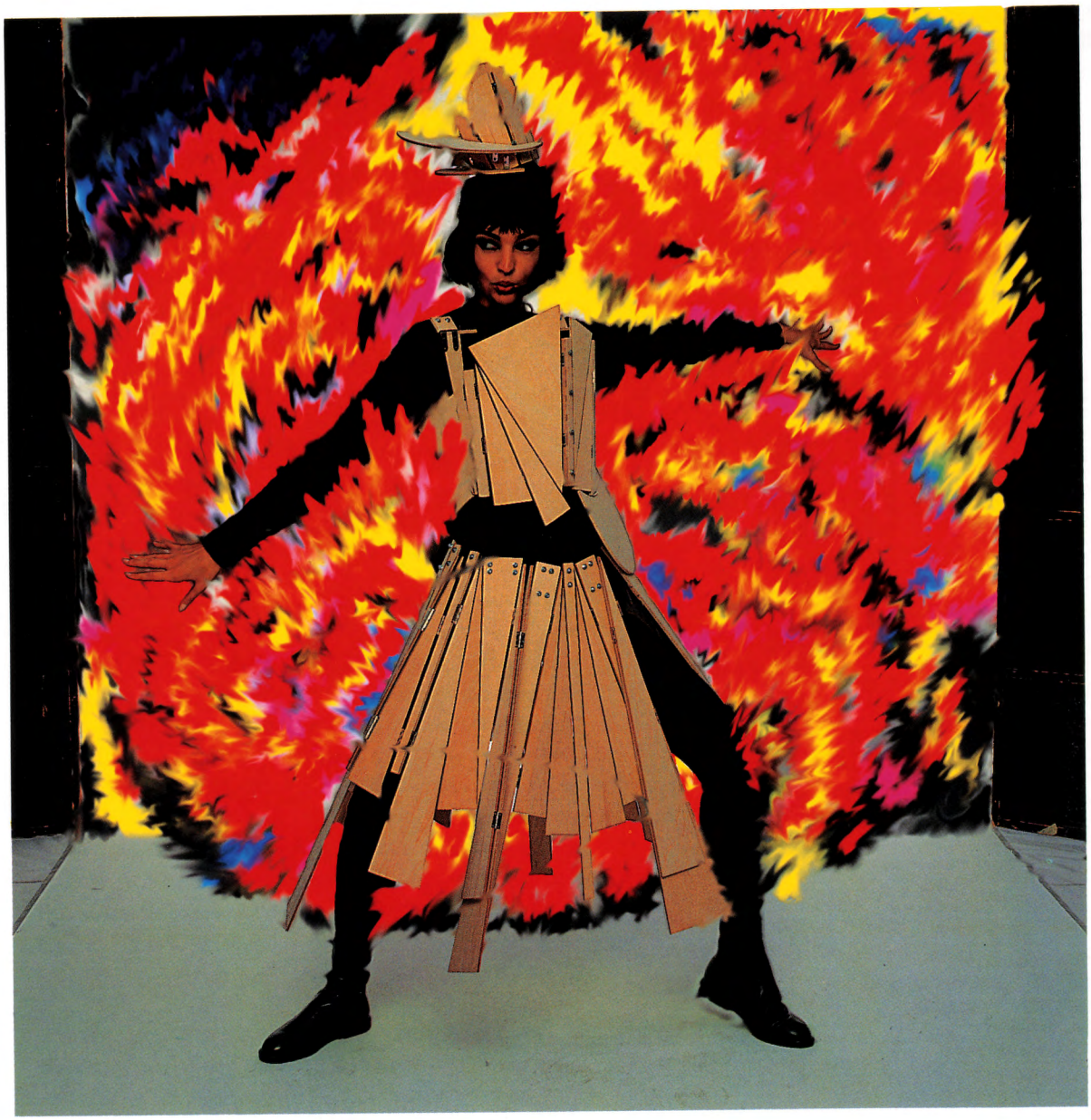
2

1−2　流行通信社「流行通信」

3



4



5

6

3–6　流行通信社「流行通信」

伊島薫◉いじまかおる……フォトグラファー

KAORU IJIMA

Macは道具なのだ
無理してまで使う必要はない
Macの奴隷になってはならない

◉Apple MacintoshIIを使い始めて、かれこれ3年になる。今では事務所にSE／30が3台Plusも2台ある。というと、今この本を読んでいる人のほとんどが「オーオーやっぱりこいつもMacオタクだ」とニヤニヤしたり、羨ましがったり、馬鹿にしたりしているはずだ。

◉たしかに僕もMacオタクの一人かもしれない。ある時期そうだったことは認める。そして事実、僕の事務所はMacなしては仕事にならない状態になってしまっている。であるから、「マッキントッシュとフォトグラファー」というタイトルの特集にはぴったりの人選かも知れない。しかしこれが「フォトグラファーとフォトショップ」というタイトルだとしたら、僕などはオヨビじゃない（僕はフォトショップを持っていない）。

◉コンピュータは僕の仕事上なくてはならない存在だが、あくまでも制作過程の中でその一端を担う道具であって、コンピュータでやった仕事だからどうとか、コンピュータならではの表現だとか、そんなことはどうでもいい。新しいソフトの情報を教えてくれるのは嬉しいが、僕の仕事を見て「そういうの、もうMacでも出来ますよ」などと教えてもらうのも困りものだ。編集者の要望があったので使用したハード、ソフトも明記したが、本来そんなことどうでもよいと思っている。

◉だいたい写真でもそうだが、ハードやソフトにこだわるのは写真の内容に自信がないか、内容なんかどうでもよい人だけである。写真の脇に「カメラはナニナニ、レンズはナニナニ」などと書かなきゃならない写真にろくなものはない。僕の仕事を見て「そんなこともうMacで出来ますよ」と教えてくれ人は、僕の作品を見ないで表面的なスタイルを見ているだけだ。だからすぐ真似もする。

◉絵なら筆一本、文章なら鉛筆一本あれば書ける。しかもその筆やペンの銘柄などに関係なく、オリジナリティー溢れる傑作も生み出せば、贋作や駄作も生み出すことが出来る。コンピュータも、それを使うことに意味があるんじゃなくて、出来上がったものにプラスに作用することが大事なのであるから、たとえ撮影に使う布バックの配色のシミュレーションをするためだけに、ビクセルペイントを使ったっていいのである。

1

◉Macは道具なのだ。Macを使うことで仕事の効率が落ちたり、ストレスがたまるようなら使わない方がましだ。決してMacの奴隷になってはならないと思っている。

PROFILE

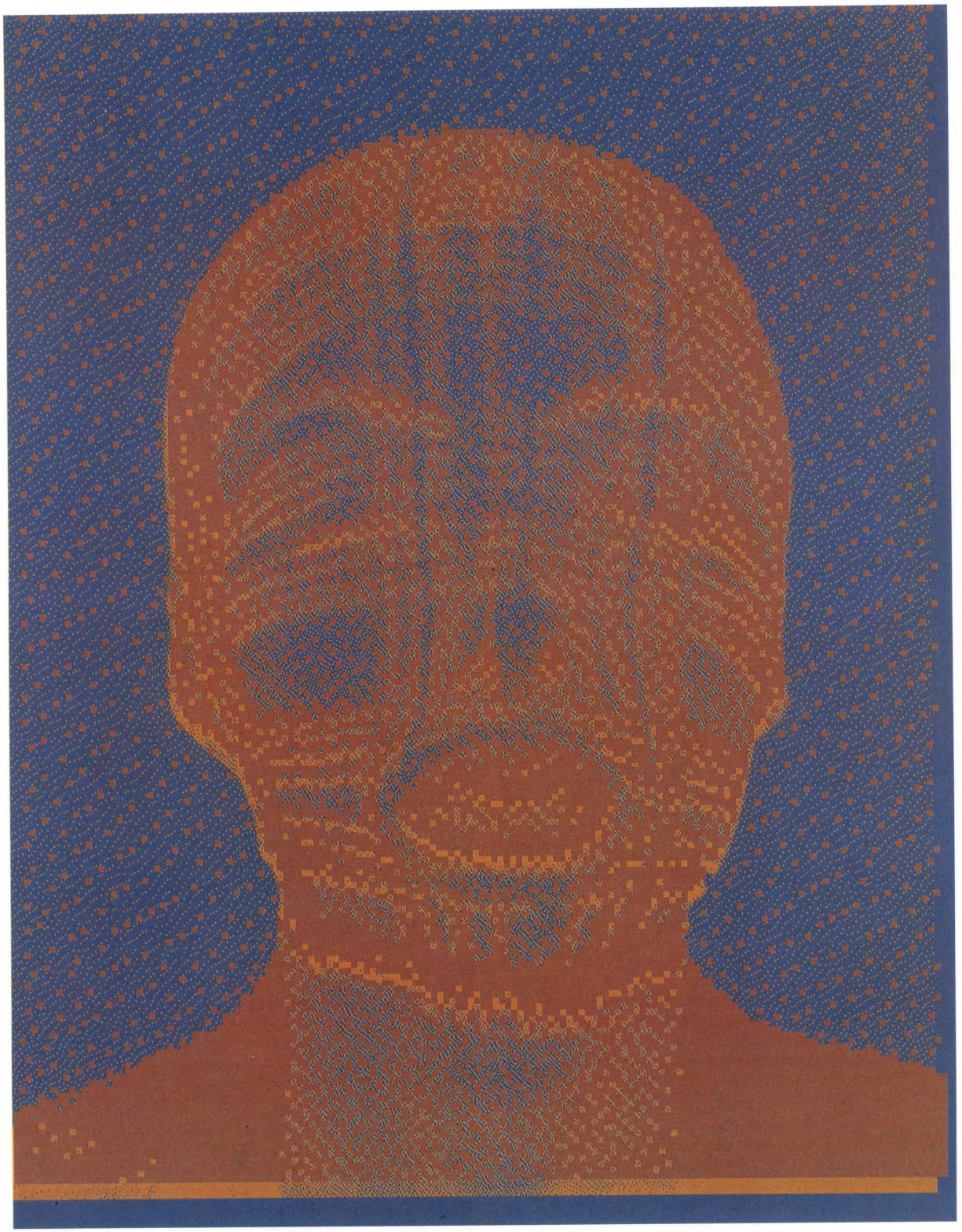
1954 京都市に生まれる
1977 銀座ニコンサロンにて個展
1980 新宿ニコンサロンにて個展
1982 カセットマガジン"TRA"創刊
東京デザイナーズスペース個展
ビテカントロプスエレクトス個展
1986 "FOTO'86AMSTERDAM"に出品
1987 第7回原マニュアルに出品
"X-RATED"NEIKRUG GALLERY ／ニューヨークに出品
1989 夏頃MacII導入
1992 92～93にかけて何冊かの写真集を制作するため、仕事中

SYSTEM

EGO Co.Ltd
Hardware…… II,Plus(40HD)
Scanner ……EPSON GT-4000

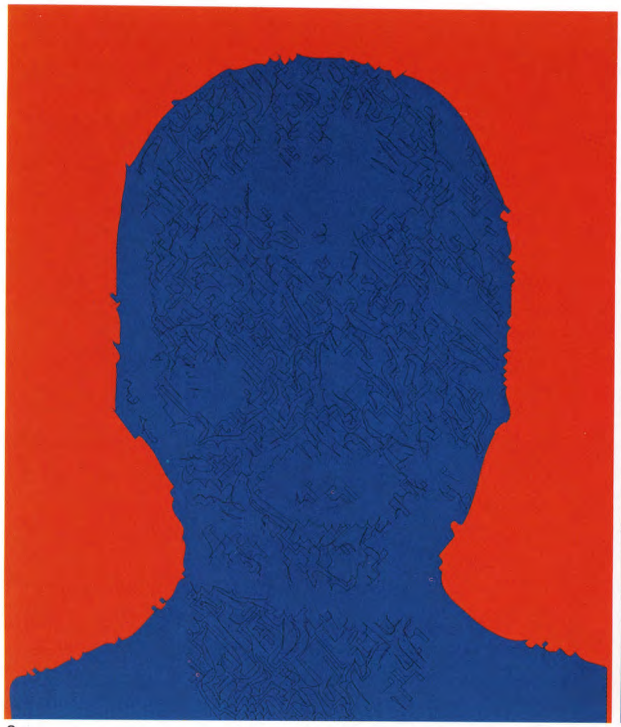
PIPELINE Inc.
Hardware…… SE/30×3(40HD×1)
Printer ……NTX-J(40HD)

Software ……File MakerII, Exel1.06J
EG Word, PageMaker3.0J
Illustrator88 1.83, Mini Cad+
Streamline, PixelPaint2.0
ColorMagicianII1.31C

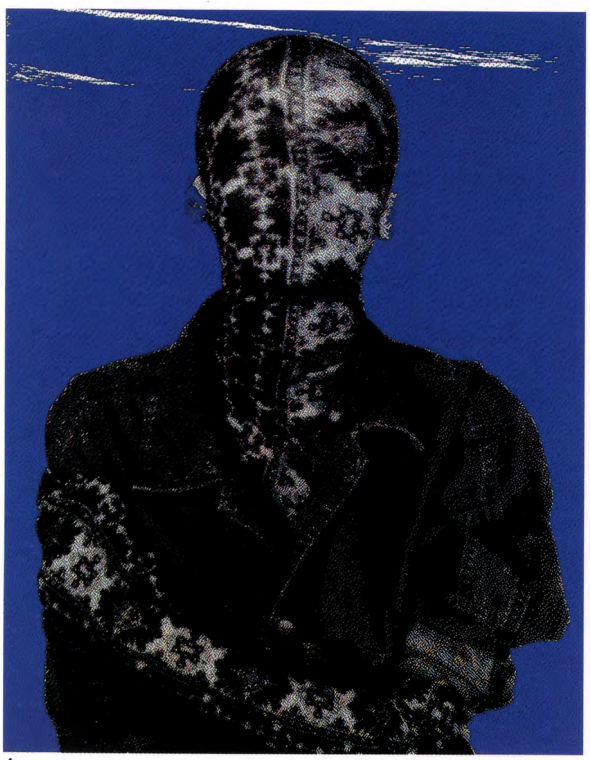


2

1-2　3-5(次頁) 桐島かれん Macintosh II, GT-4000, ColorMagician II, MiniCad+, PixelPaint2.0, PictroGraphy2500



3



4

5

協力=PMC ぴあmusic complex
MR.ハイファッション
㈱クリームインターナショナル

6−14 ぴあ music complex「PMC」表紙
AD高原宏　D十河一郎（高原デザイン事務所）　P伊島薫（7、8、13はぴあ提供、10は丹羽俊隆）　出力=QMS（6.9はQMS［OHP］+TPS.8はQMS［OHP］+EPY8×10）

6

7

8

9

10

11

12

13

14

五味彬◉ごみあきら……フォトグラファー

1

コンピュータおたくではないので ファイルが開くのに 30分も待ってられるものか

AKIRA GOMI

◉今年の初め、東京都写真美術館で行なわれた「写真の黎明期」という写真展を見に行った。150年前に撮影されたダゲレオタイプ(銀板写真)とカロタイプ(紙ネが方式写真)に深く感銘を受けた。帰りに、制作中のポスターの写真加工のために、デザイナー事務所へ行く。ファイルがオープンされるまで、20分以上待たなければならない。写真が発明された当時、撮影には20分、30分などという露光時間はあたり前で、150年経った今では感材の進歩で2000分の1秒でも写真を撮ることができる。今がデジタル写真の黎明期と思えば、それもしかたないことなのかと思う。

◉僕の場合、大きなデータを必要とする仕事は、デザイナーとの共同作業にしている。どちらかというと、それはカメラマンの作品ではなくて、デザイナーの作品だと思っている。自分自身がPhotoshopを使う時は、フィルムで撮ったものをスキャニングしてということはしない。Kodak DCS(デジタルカメラ)か、ビデオ撮影したものを加工する。当然、高性能スキャナーを使ったものより画像は粗いが、丸い粒子を四角い粒子に変換するより、始めから四角い粒子のデータでとり込んだ方が無理なく自然だと思うからだ。データが軽いから、多くのシミュレーションが出来る。

◉僕はコンピュータおたくではないので、ファイルを開くのに30分も待っていられない。機械のために時間を使うのは癪にさわるし、高速処理のできる高価な機種を買い、その支払いのために仕事をするほど馬鹿げた話もない。

◉実のところ僕は、マックもデジタルカメラも持っていず、システム一式をあるスタジオを騙して買わせ、使う時だけ時間貸ししてもらうという悪どいことをしている。しかし、スタジオは、デジタルカメラのレンタルとマックの時間貸しをして売上げをのばし、僕もそのリース料以上の使用料を払っているのだから、今思うと自分で買った方が得だったような気がする。

◉僕のPhotoshopの使い方は、色調とコントラストを変えるコマンドだけで、切り抜き合成のように手作業を必要とするコマンドは一切使わない。また、もろコンピュータを使いましたという加工も好きではない。手間、暇のかかるものはすべてスタジオにいるPhotoshopオペレーターにやってもらうことにしている。週末に徹夜して、休日半日を寝て過すより、娘と公園でお砂遊びをした方が楽しいからだ。

◉娘の顔を見ると、デジタル写真を始めてよかったと思う。フィルムを使わないデジタルカメラは、現像の必要がないので水を汚さない。パッケージの空箱が出ない。またCD-ROMのようなメディアにより、紙を使ったメディアを大幅に節約できる。百科辞典全20巻が、一枚のCDの中に入ってしまうのだからすごい。デジタル写真に関しても紙に印刷するより、モニターで見た方が数倍きれいに見える。僕は別にエコロジストではないのだけれど、マックに接してからというもの、なぜかそんなことを考えてしまうようになってしまった。

PROFILE

1953 東京生まれ
日本大学芸術学部写真学科卒業
1977 渡仏 ミッシェル・ベルトン氏に師事
1983 帰国
「流行通信」等でファッションページを担当
1991 日本人女性のヌードをテーマに
イタリア人カメラマン、トニーメネグッオ氏と
写真集「Nude of J」発表(朝日出版)
1992 同テーマで数10人の女性を撮った「Yellows」を
CD-ROM写真集として発表(予定)

SYSTEM

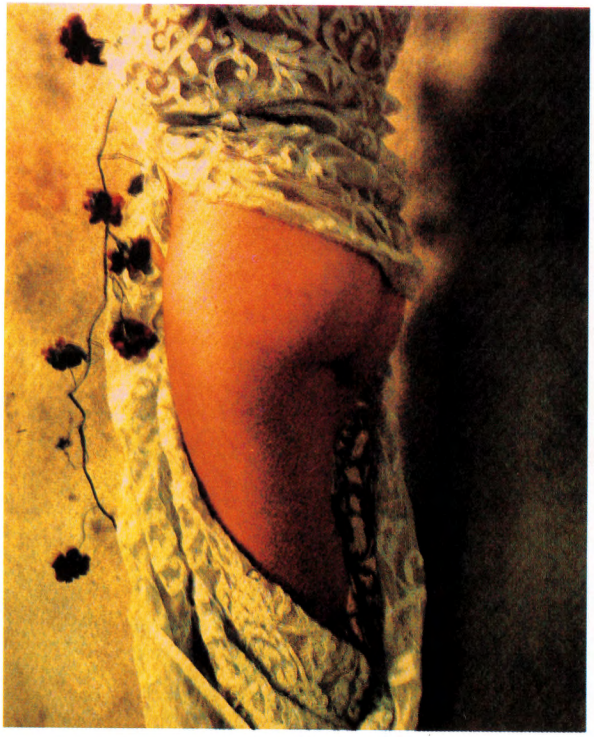
Hardware ····· IIci
Reo Drive Manager
Digital Camera ·····Kodak DCS
Printer·····Kodak XLT7720

Software·····Photoshop 2.0

2

1　ミリオン出版「SMスナイパー」 入力=8ミリビデオ
2　Kodak U.S.A.「World fashion Photographer List」 入力=Kodak DCS

3



4

5

6

7

3　朝日新聞社「アサヒカメラ」
4　朝日新聞社「アサヒカメラ」
5　テレビ東京「ギルガメッシュナイト」
6－7　集英社「PLAYBOY」
8　個展「Plus α」作品　料理家・松尾晋平氏との共作。松尾氏自身がPhotoshopを使い作品を仕上げた。
※1以外、入力はKodak DCS、出力はすべてXLT7720

亀井一郎◉かめいいちろう……フォトグラファー

僕にとって重要なことは陽光の下のプロセスというコンピュータの特質

ICHIRO KAMEI

◉「写真においては、自分を直截的に表現することは不可能だ。いつも光学・物理学・化学の過程を通すことでしか表現できない。このようなシステムへの服従と自己放棄こそが、私が写真を気に入っている理由だ。そして素晴らしいのは、そうした服従と自己放棄にもかかわらず、写真家の個性がすべての障害を乗り越えて輝き出るということなのだ」と述べたのはブラッサイです。

◉実際、写真家は、撮影機械や周辺機材、材料、またその利用によって仕事を続けてきました。これは現在に至る150年あまり変わることはないでしょう。僕にとって、コンピュータの存在は写真表現のそのようなシステムのひとつと感じられ、新しいタイプのフィルムと印画紙を手に入れたり、新しい暗室作業（実は明室作業）のプロセスを試みるようにすんなり写真生活の一部になりました。

◉僕の作品のなかには、イラストレーションと写真のインタラクティブ（相互作用）的な表現もあります。写真の登場によって、絵画が「記録」あるいは「視覚の再現」という桎梏から解き放たれたように、50年ほど前から写真もまた、ソラリゼーションや合成など、従来のシステムを捻伏せるかのような写真家の着想や努力によって、その桎梏から解き放たれてきました。

◉イラストレーションとのインタラクティブは、その延長とも言えますが、僕にとって重要だったのは、コンピュータの場合はそれらが明室作業によって行なわれるという特質にありました。闇のなかで、僕は自分の撮影した画像に重層のデジャブを感じ、また、それが作品に焼き付けられていくのを感じてきたからです。メッセージ性の重さを排除して、軽く明るい情感や質感を表現することに作品の狙いがあるとき、既に完成された銀画像世界をベースにしたコンピュータの不完全さを補ってあまりある、この陽光の下のプロセスに価値を見出しています。

1

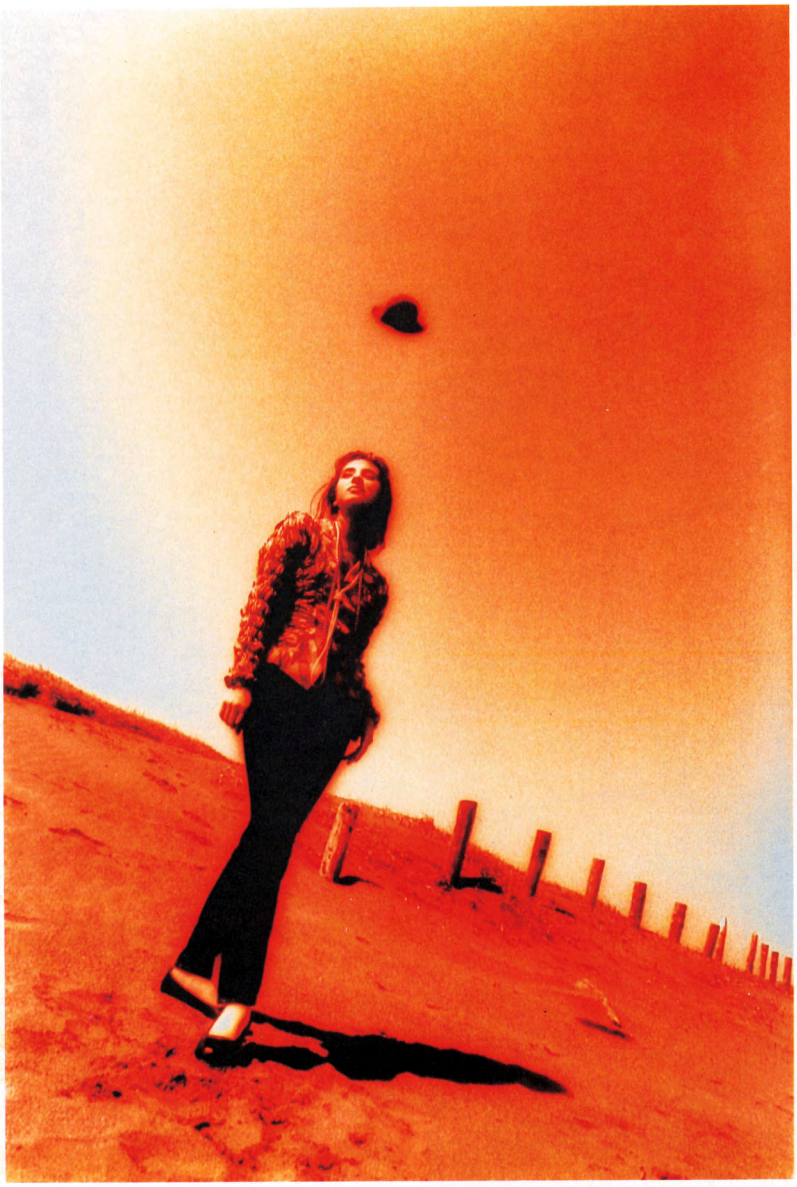
PROFILE

1959　東京生まれ
　　プランナーよりフォトグラファーに転向
1981　日本大学法学部卒業
1987　フリーランス

SYSTEM

Hardware……IIfx(20MB/340HD)
　　Reo Drive 3.5
Monitor　……RasterOps 19″Color Trinitron
　　RasterOps24XLI
　　Acceleator 4M
Scanner　……EPSON GT-6000

Software ……Photoshop 2.0
　　Painter 1.0



2

3

4

5

1 PORTFOLIO
2 PORTFOLIO M=フェブロモデルズ
3 PORTFOLIO M=フェブロモデルズ
4 PORTFOLIO
5 PORTFOLIO

6

7

8

6-8　集英社「non-no」　M=深津絵里

E I J I M I T O O K A

1

2

3

4

1　住宅・都市整備公団による千葉中央港特定再開発事業のパンフレット　企画制作社=住宅・都市整備公団首都圏都市開発本部　AD水戸岡鋭治　I水戸岡鋭治+ドーンデザイン研究所　出力=サイテックス　製版印刷=紅屋スキャン　▶254dpiのB全サイズ。データのサイズは300MBを超える。(杉山久仁彦記)

2　マツダAUTOZAM　カレンダー　企画制作社=MAX・AA　AD水戸岡鋭治　D田坂譲治　I水戸岡鋭治+ドーンデザイン研究所　出力=IRIS(インクジェットプリンタ)▶IRISの出力をそのまま二次原稿として使用した。(杉山久仁彦記)

3　大和工商リース　カレンダー　Macintosh II fx. Photoshop. 企画制作社=ドーンデザイン研究所　AD水戸岡鋭治　Dジョワ・アド・オフィス　I水戸岡鋭治+ドーンデザイン研究所　出力=サイテックス　製版印刷=紅屋スキャン　▶手描きの線画をスキャンして、それぞれの枠の中に、オリジナルのパターンのスキャンデータをPhotoshopのパターンフィル機能で流しこんだ。これはすべての作品に共通した手法。(杉山久仁彦記)

4　JR九州の社用グリーティングカード　企画制作社=ドーンデザイン研究所　AD水戸岡鋭治　D杉山久仁彦(デザイン・ウィズ・ハート)　I水戸岡鋭治+ドーンデザイン研究所　製版印刷=紅屋スキャン

水戸岡鋭治

◉私の絵はもともとマック向きらしく、機械化のためにタッチを変えるとか、新しい表現方法に挑むといった緊張感はありません。私自身マックを操作するところまでいっておらず、マックでつくった絵もまだ数点です。正直いって素人同然、いまもって杉山久仁彦氏の事務所に全面的にお世話になっています。

◉オリジナルのカラーはすでにデータ化されているので、私の方では下絵と色指定を渡して色を入れてもらうのを待つばかり。つまり、カラーフィルムを貼り込む手作業を機械に代わってやってもらうことで、スタッフの力をより創造的な方面に振り向けよう、というのが当面の目標です。

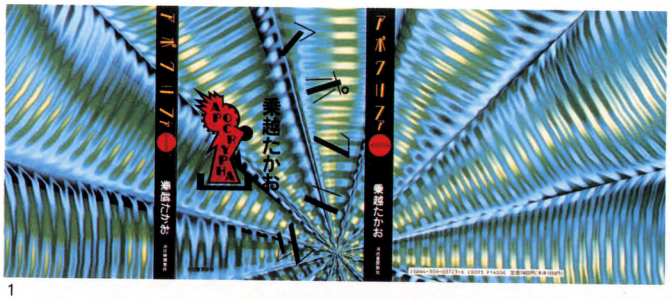
◉その意味では、まだ本気でマックに向き合っていないため目標通りとはいきませんが、何よりも作品として完成度が高い、印刷上りが驚くほどいいなど、予想以上の手ごたえを感じています。特に各色がぴっしりと接している絵では、即座に色指定の調整ができて、機械の威力を見せつけられました。

◉こうなるとコンピュータで描いた絵と手描きの絵との境がますます狭くなり、機械で描けるなら人は要らないと短絡しそうですが、逆に個性的なスタイルやパターンを打ち出す人間のセンスがいっそう求められるものと思っています。機械は決してゼロからモノを作ってはくれませんから。

MITSUNOBU MURAKAMI

村上光延

◉ここに紹介されたものは、HYPER DAXの畑野氏、紅屋の石塚氏、i&iの高尾氏、九州Apple Center天神の覚田氏、System Soft Americanの時枝氏のところに現物がすべてあるので、見てもらえば、特にB全ポスターは、ここまでやってるのってあきれる部分があると思う。そこが、彫り師(製版所)、刷り師(印刷所)、版元(企業・出版社)がおもしろがってくれたところ。そういう展示場を全世界に広げたいので、興味ある方は協力してください。

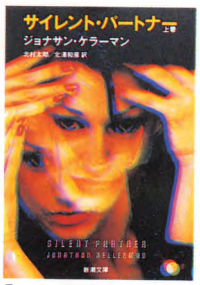


1

2

3

4



5

6

7

8

9

10

11

1、2　アポクリファ(1991.9)著:乗越たかお AD村上光延(CUVO)Special Thanks覚田義明(アップルセンター天神)　Digital Prepress武藤二一(イシイ)　ADV.河出書房新社　▶東京以外(大阪)で製版した初めての作品

3　本のまるごと情報源(1992.5)　著:ヤングアダルト探偵団編　AD村上光延　Special Thanks高尾直樹(i&i)　ADV.実務教育出版　▶モアレを生かした初めての本。

4　南方熊楠、独白(1992.1)著:中瀬喜陽編　AD村上光延　Digital Prepress西川一榮(新日本工業、情報企画センター)　ADV.河出書房新社　▶大阪製版第2弾

5、6　サイレント・パートナー(1991.10)著:ジョナサン・ケラーマン　AD村上光延　P=PPS通信社　ADV.新潮社　▶カラープリントを反射原稿にした初めての作品。

7　神秘の次元(1992.3)著:OSHO　AD村上光延　P.Iアライタダヨシ　DTP=Tushir, Rikta, Nadam(OCEAN)　Printing Direction小野重記(大日本印刷)　ADV.日本ヴォーグ社　▶通常印刷でオリジナルプリントブックになる初めての作品。

8　5000粒のダイヤを恋人に(1992.5)著:ジェラルド・A・ブラウン　AD村上光延

12

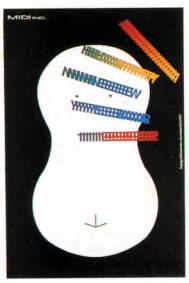
13

18

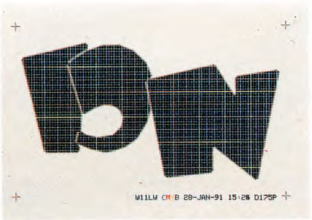
19

14

15



20



16

17

21

ADV.新潮社　▶Photoshopを本気でオペレートした初めての作品。

9　これでおあいこ(1992.4)著:ウディ・アレン　AD村上光延　ADV.河出書房新社　▶お猿さん第4弾「2巻目を見れば3巻目が読める」

10　ずっと探していた(1992.5)著:Pハービー山口　AD奥村靱正(CUVO)　D村上光延　Printing Direction小野重記　ADV.ビクター音楽産業　▶エッセイ集なのに写真集にもなる初めての作品。

11　プレゼントの本(1991.12)著:ヤングアダルト探偵団編　AD村上光延　ADV.実務教育出版　▶カラープリント(反射原稿)にアナログ製版テクニックを駆使した初めての作品。

12、13　STRATRED/HIROSHI TAMAKI(1991.9)Musician玉城宏志　AD村上光延　P得能通弘(CHROME)Digital Prepress石塚晃(紅屋スキャン)　ADV.ミディ▶'90年代サイケに挑戦した初めての作品

14　Kenjiro Sakiya Tour'92／BOTANY OF LOVE(1992.1)Musician崎谷健次郎　CD奥村靱正　AD村上光延　P＝ZIGEN　ADV.ポニーキャニオン　▶お猿さん第2弾「大人の絵本」

15　Kenji SAWADA-ACT-Salvador Dali(1992.2)Actor沢田研二・篠井英介・齋藤克己　CD奥村靱正　AD村上光延　P久留幸子　Digital Output紅屋スキャン・富士画報　Prepress光陽社　Printing Direction村上元英(成旺印刷)ADV.ココロコーポレーション　▶お猿さん第3弾「3日で56ページ入稿」

16　"Giza EYE・COM"(1991.1)AD村上光延　Digital Prepress石塚晃　ADV.アスキー　▶出力ができる、できないは同じサイテックスを持っていても人の問題であると、はっきりした初めての作品。

17　STRATRED/HIROSHI TAMAKI Tシャツ

18　Float Rock"PICABIA"(1990.8)AD村上光延　Digital Prepress石塚晃・高尾直樹　AVD.六耀社　▶サイテックスにAldus FreeHandを転送した初めての作品。

19　"Dultone of KANZAKI"(1990.10)AD村上光延　Digital Prepress石塚晃・高尾直樹　ADV.神崎製紙　▶サイテックスのリミテーションを痛感させられた初めての作品。

20　MIDI New year 1992(1992.12)AD村上光延　Digital Prepress石塚晃　ADV.ミディ　▶75K(めちゃくちゃ軽いデータ)デザイン宣言をした初めての作品。以後、お猿さんのシリーズと命名。

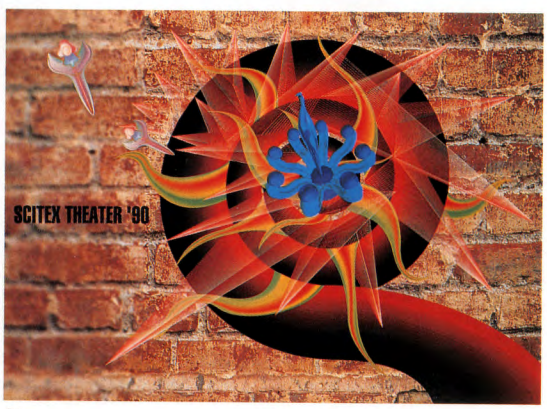
22

23

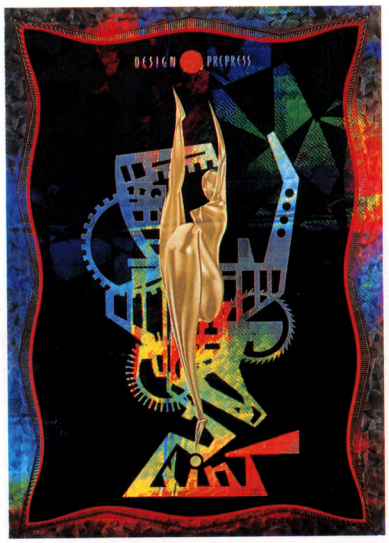
21 "Programing Flower"(1992.2)CD 大槻昇司(BNN)AD村上光延 Digital Prepress石塚晃 ADV.ビー・エヌ・エヌ▶ワンソフト、ワンファイルにした初めての作品。
22 OFFICE VALUE CREATION'92 (1991.11)Pr林賢(コクヨ)CD櫻井健雄(CDC)AD+D+I村上光延 I水谷健(C-UVO)C二宮久美子(EAVAM)Digital Prepress高尾直樹・浅間隆徳(i&i)AVD.コクヨ▶昔の作品のバージョンアップのつもりが、Macもサイテックスもある意味で、出力しにくい状況は変わっていないと分かった初めての作品。
23 MACLIFE "System Tree"(1990.6)CD大槻昇司(BNN)AD村上光延Digital Prepress石塚晃・高尾直樹 ADV.ビー・エヌ・エヌ ▶サイテックス入力のphotoをMacに戻して持って帰れなかった初めての作品。

24 SCITEX'91"Butterfly"(1991.1)AD村上光延 Digital Prepress石塚晃・高尾直樹 ADV.日本サイテックス ▶サイテックスのリミテーションを越える秘技をあみだしたのに、サイテックスのバージョンアップで簡単にまた越えかえされた初めての作品。
25 SCITEX'90 "a flower on the wall"(1990.6)AD村上光延 Digital Prepress石塚晃・高尾直樹 ADV.日本サイテックス ▶サイテックスはやはりライノ、アグファ、バリタイバーなどよりは高くてすごいとわかった初めての作品。
26 JAGAT'S Lady(1991.7)AD村上光延 Prepress Direction石塚晃 Printing Direction渡邊袋治(スミダ紙工)Special Thanks甚田勝久(Takakuwa Art Printing)備酒元一郎(アルシーヴ社)小林二郎(神崎製紙) ADV.日本印刷技術協会(JAGAT)▶Macで初めて作ったビックリマンB全シール。

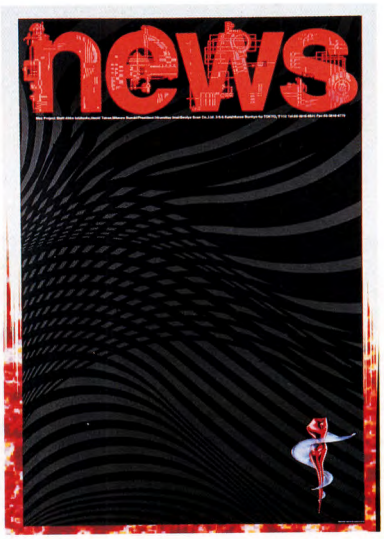
24



25

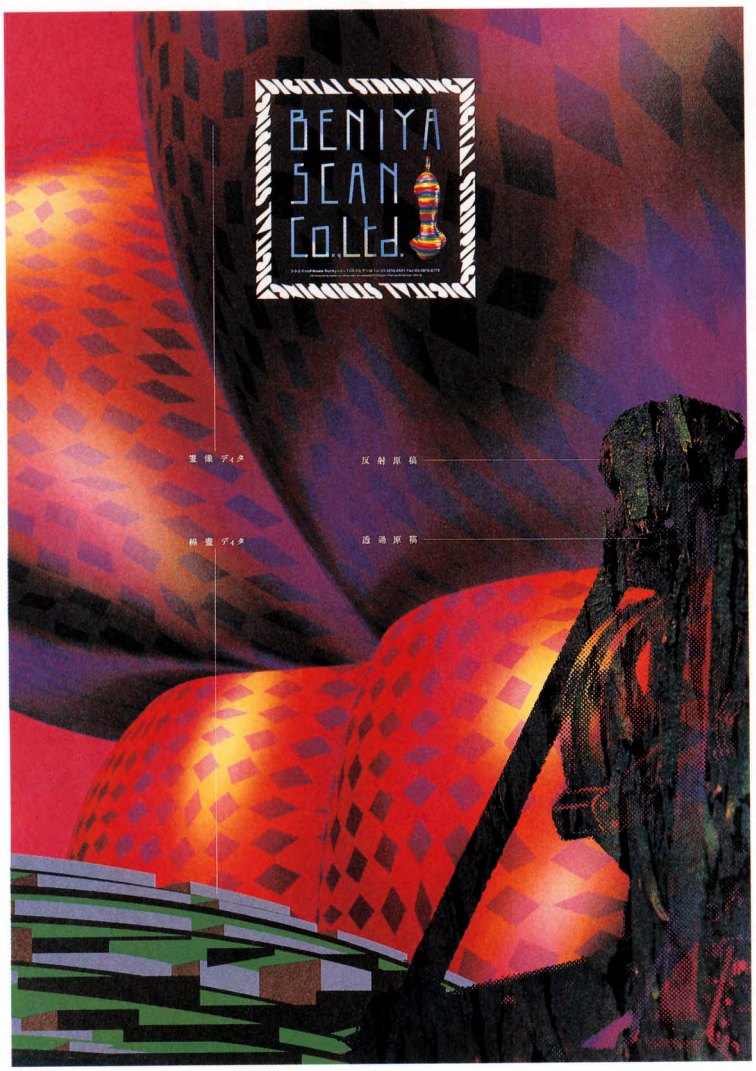


26



27

28



29

30

27 BENIYA SCAN "NEWS"(1991.3) AD村上光延 Digital Prepress石塚晃・高尾直樹 ADV.紅屋スキャン ▶いち印刷所がMac業界になぐりこみをかけた初めての作品。
28 STRATRED/HIROSHI TAMAKI (1991.9) AD村上光延 P得能通弘(CHROME) ADV.ミディ ▶大きらいだったPhotoshopが世間にさわがれるほどやはりすごいソフトであるとわかった初めての作品。
29 Design To Press in BENIYA (1991.10) CD石塚晃 AD村上光延 Digital Prepress佐藤信仁(紅屋スキャン) ADV.紅屋スキャン ▶アナログ素材の入稿もやっと許可された初めての作品。
30 HYPER-DAX "Hyper Lady"(1990.8) AD村上光延(CUVO) Digital Prepress石塚晃・高尾直樹(紅屋スキャン) ADV.ハイパーダックス ▶サイテックスはAldus FreeHandにもとりあえず強いとわかった初めての作品。
※作品Photo:CHROME

ART DIRECTOR
& MACINTOSH

NOBUHIRO SHIBAYAMA

柴山信広

◉かつてデザイナーは二つのヴィジュアル(イラストと写真)しか持っていなかったが、デザイナーがコンピュータというヴィジュアル制作手段を手に入れることによって、制作環境は大きく変化してきた。これまでのスタジオのヴィジュアル作りを例にとってみると、カメラマンを選び、スタジオを選び、大道具を作り、モデルの絡ませ方を考え、といったプロセスの中で状況を的確に判断して決定をしていくところにADの力量が発揮されてきた。

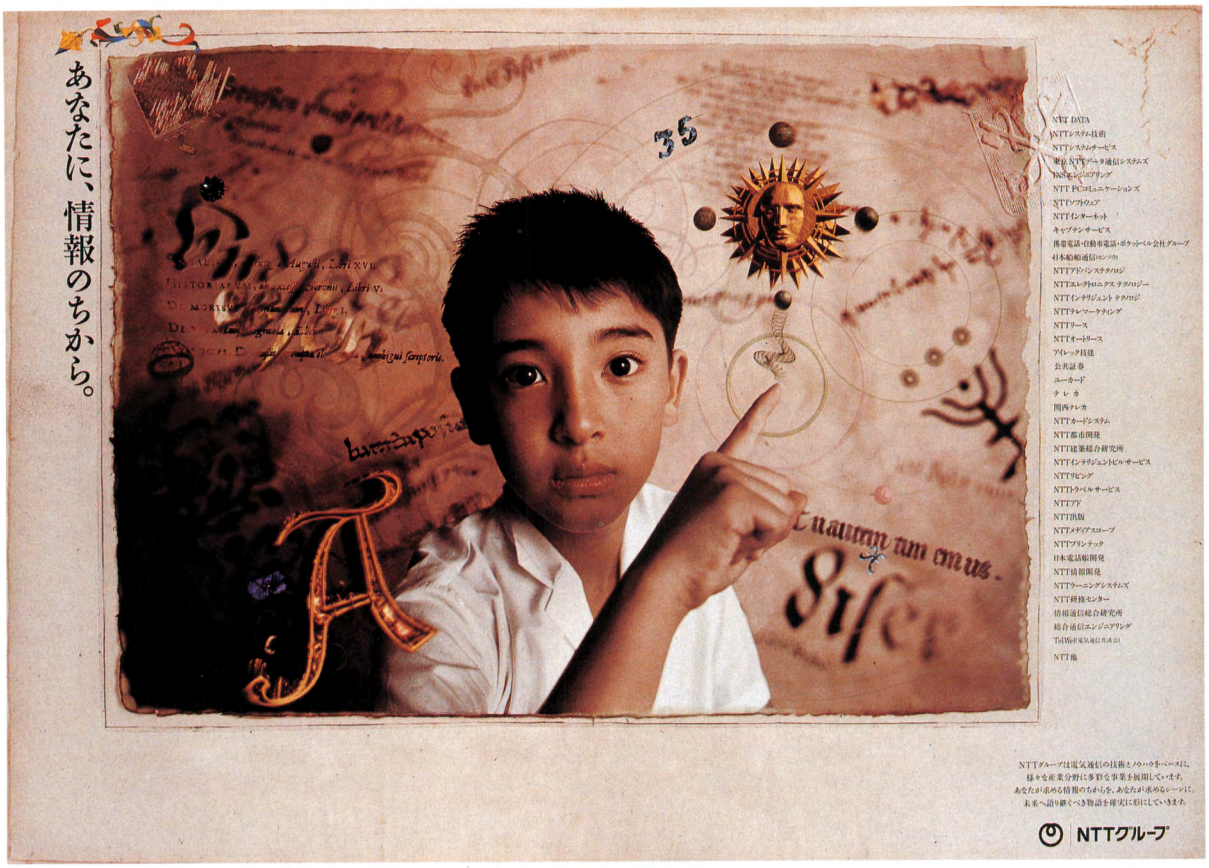
◉これがコンピュータによってヴィジュアルがすべて電子の色情報に変換される時代になると、制作上のほとんどすべてがコンピュータ上でヴァーチャル空間となってヴィジュアル処理されるものとなった。その場合、各種のコンピュータを選んで組み合わせ、その上でいくつものソフトウエアを用いるため、順列組み合わせで出てくる無数の選択肢を判断する能力も要求され始めている。

◉現時点では、マックがパーソナルユース用なので、一人で何役もこなすことを要求されている。しかし、いずれは一度収束した各職能は、専用機などを含めたコンピュータ上で再編成され、新しい職種に分化するだろう。これをまとめていく能力や、コストパフォーマンスを判断する力が、これからのADには要求され始めている。

P.S.「絵心のあるプログラマーや、マックのわかるデザイナー募集中」

1

1　SEIKO　8000×8000ピクセルを一挙にコントロールできるコンピュータが、島精機ハイパーペイントである。マックのSculpt3DやMacTopas, Shade IIなどの3D画像にハイパーペイントを組合せることで、さらに高画質な表現領域を切り開いた。15点ほどの画像を組合せて制作した。(写真右、ハイパーペイントと柴山信広)



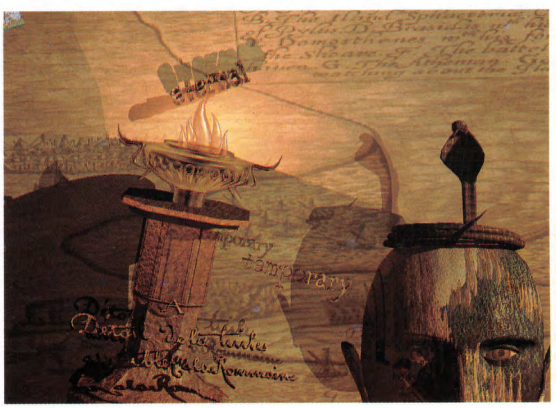
2

2　NTTグループ　ポスター　企画制作社=NTTアド　CD足立武貴・西田孝司　AD柴山信広　D武田知久　CG・D=4D　C石川朝彦　P宇田幸彦　ST山本康一郎　HM西條謙一　印刷=アルファエンタープライズ・日光プロセス+キングプリンティング　▶コンピュータでのヴィジュアル制作は、大きく分けて二つあるが（ヴィジュアルにエフェクトをかける方向と、現実にないものをあるように作る方法）このヴィジュアルはこれを両方組合せ、ヴァーチャルな空間を出現させた。GPB光洋カラー社

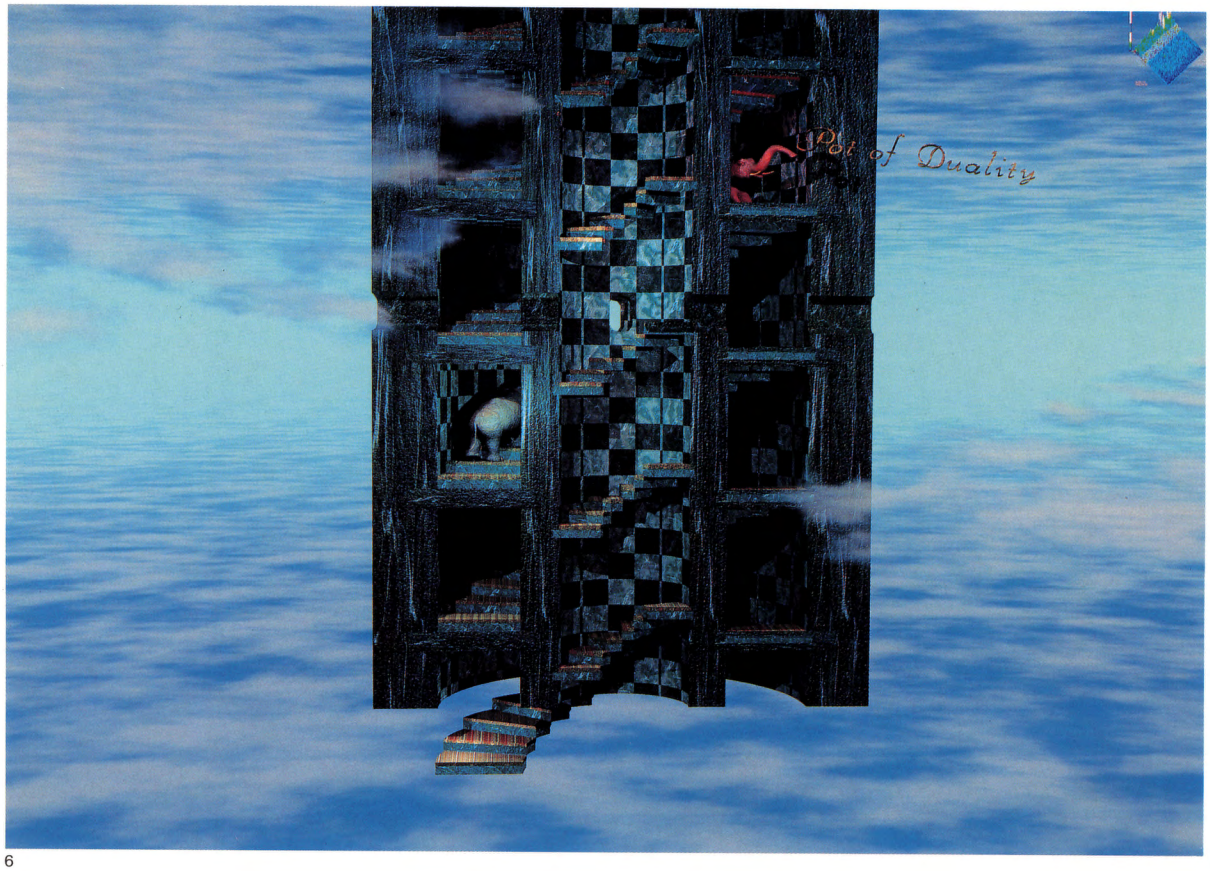
3　Hobbes, B
4　意識をつつみこむ点
5　余儀なく予定を変更される

3

4



5



6

7

8

9

10

11

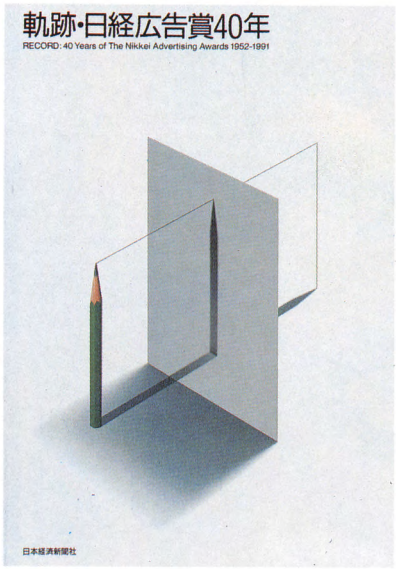
6　交換系の階段
7　頼めば、あいつに会わせてくれるか?
8　見張りの塔
9　忘れ去られてゆくものたち
10　フォーディー(4D)
11　科学者の隠れ家

S U S U M U E N D O

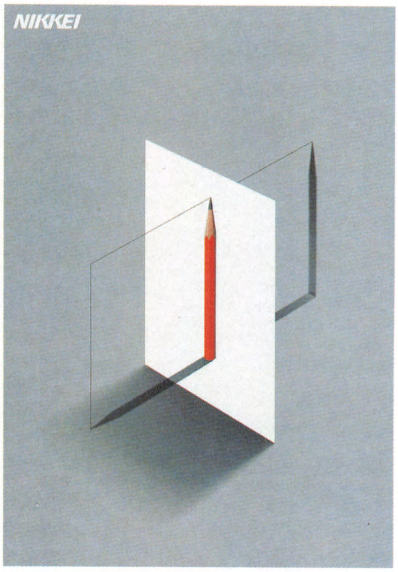
遠藤享

◉私は作品を制作するとき、マックの前であまり試行錯誤したくないと考えている。自分のイメージが決定したらそのコンセプトを明確に進行させるべきだし、制作過程では「フォトショップ」というソフトの持つ魅惑的な情報にまどわされないためだ。偶然性や無目的な遊びは、別の機会にやってみればよいのである。多くのエフェクト類もほとんど使わない。そこに作家個人の主張が見えてこないからである。

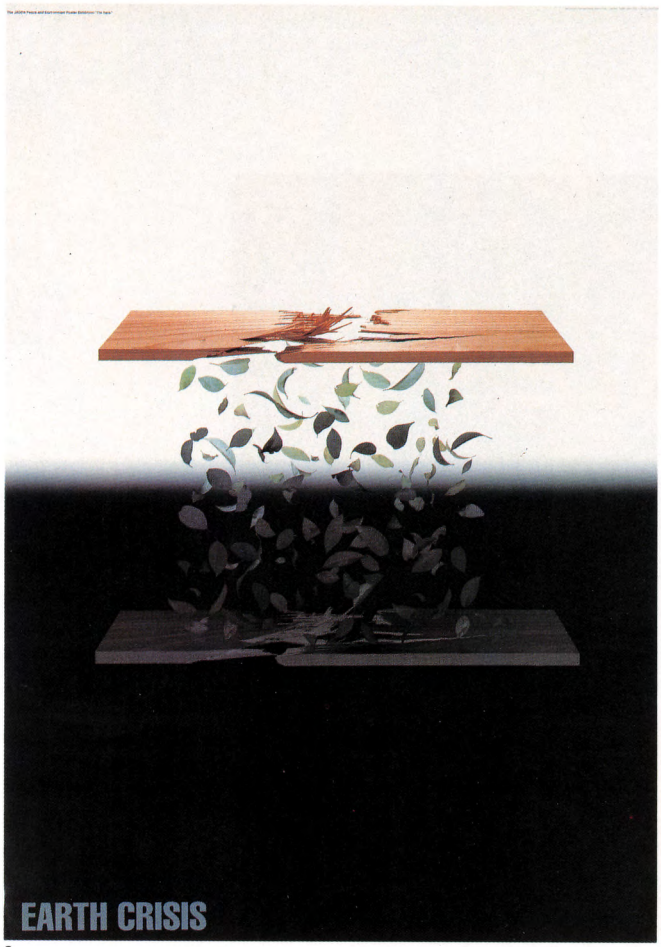
◉私の座右には、いつもスケッチブックが山積みになっている。何枚も何枚もスケッチをくりかえすことによって、思考を明確にしていきたいからだ。そして、何かを感じるまで自分を高揚させたいからなのである。私とコンピュータとの関わりは、このように最もアナログ的な思考方法が基本になっている。むしろ、画面上での作業が一番アナログ的かもしれない。最初から目の前にコンピュータがある、新しい世代の人たちの発想や表現はどうなるのだろうか。私と違った何かで驚かせて欲しいと思っている。



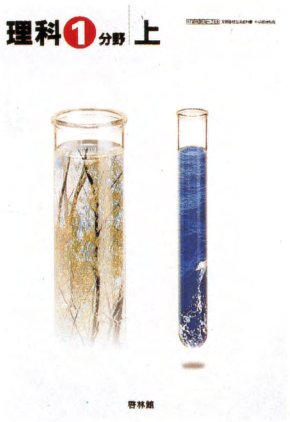
1



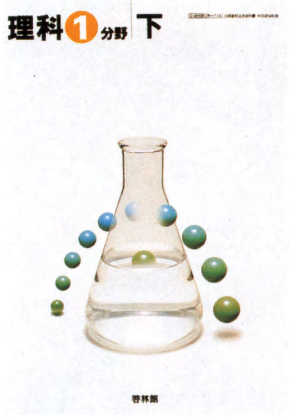
2



3



4



5

6

7

8

9

1、2　日本経済新聞社「軌跡・日経広告賞」カバー表1・表4
3　JAGDA「I'm Hereポスター展」出品作品 EARTH CRISIS
4－7　啓林館　中学校理科教科書
8　丸善石油化学　カレンダー
9　早川書房　書籍装丁
共通データ　AD＋D＋P 遠藤享　Electronic Design遠藤悦郎　製版＝紅屋スキャン出力＝SCITEX Erayフィルム出力　使用ハード＝Macintosh II fx　使用ソフト＝Photoshop, Illustrator, QuarkXPress（QuarkXPressは9のみ、1、2はPhotoshopのみ）

SEISAKU KANOU

叶　精　作

◉漫画家、兼イラストレーターという肩書きで仕事を行なっていますが、本業のペンを持つマンガ連載とは別に、女性ピンナップのリアルイラストもまた数多く描いてきました。

◉Macとの出会いは2年ほど前です。私の手描きイラストをMacの中に持ち込むことによって実に様々な効果や編集を加えることが出来、その結果、手描きの持つホットな感じとマックをうまく調和させたイラストレーションを印刷物として読者に提供できる……この可能性に、新たな仕事のバリエーションを感じています。

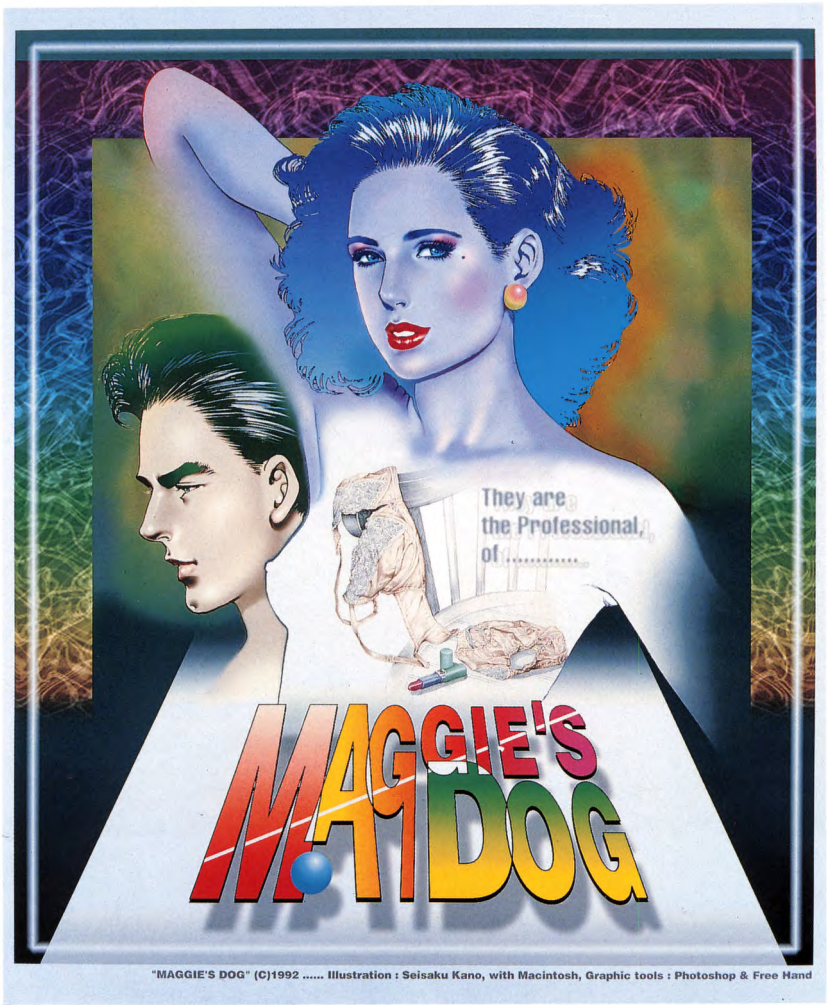
◉もともとリアルな鉛筆画に淡彩を施しただけの、モノトーン風な仕上がりが好きだったのですが、あまりにも微妙な鉛筆トーンのため、手作業での細かなマスキングやオーバーラップなどは非常に気を使い、唯一頭の痛いプロセスでした。しかし、現在ではPhotoshop他、様々なグラフィックソフトの多種多様な機能によって、この作業が一番楽しいプロセスになっています。

◉入力は、鉛筆画やペン画の下絵をGT-6000のグレースケールで取り込み、Photoshopによって彩色や合成など画像編集を行なっています。Photoshop 2.0ではEPSデータをみごとにラスタライズしてくれるので、一段と再像編集の幅が広がりました。ペイントソフトを多用するので、筆圧タブレットは必須になっています。また、手描きのペンタッチをStreamlineによって、意図的に機械的な線に変換し

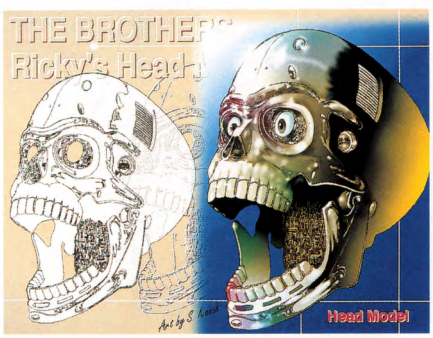
1

2

3

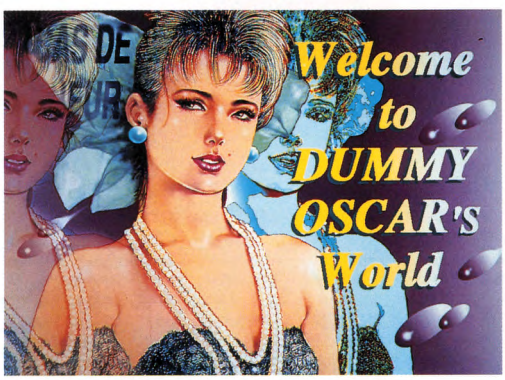


4

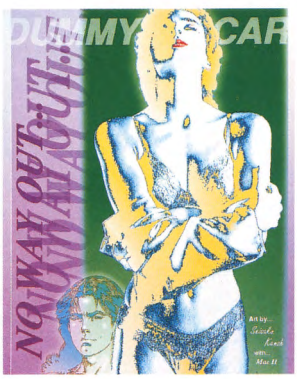


5

6



7



8

てIllustratorの中で料理すると、面白い効果を出せるので漫画雑誌の活版ページにも多く取り入れています。つい最近Quadraを入れたので、これからもっと大きなデータをストレスなく扱えそうです。

◉モノクロで作成した画像はNTX-Jで出力し、そのまま版下として活版ページに使うことも多い。一方、カラー出力は、カンプ用にIRISを使い、フィルムレコーダーQCR-Ziの4'×5'ポジ出力を透過原稿として編集部に渡していますが、最近では昇華型フルカラープリンタの出力クォリティがたいへん高く、版下として通用するような細密さと色再現なのでこれを反射原稿として渡すことも多くなってきました。

◉イラスト作成において、私たち漫画家の強みは、キャラクターを前面に押し出せるということでしょうか…。個人的には、Macを使うアーチストとしては、たむらしげるさんや遠藤享さんなど、ひとつの世界を持っているアーチストが好きです。

1　集英社「ビジネス・ジャンプ」表紙「オークションハウス」
2　スタジオシップ「実験人形ダミー・オスカー」表紙
3　スタジオシップ「横浜ホメロス」表紙
4　スタジオシップ「マギー'S犬(ドッグ)」表紙
5　小学館「GORO」口絵「THE BROTHERS」
6　小学館「GORO」口絵「THE BROTHERS」
7　スタジオシップ「コミックシュート」口絵「ダミー・オスカー」
8　スタジオシップ「コミックシュート」口絵「ダミー・オスカー」
使用ハード　Quadra 900(64MB/240HD), IIci(20MB/80HD), Raster Ops 19"Monitor, Laser Writer II NTX-J, GT-6000, MASS Micro HD, WACOM Tablet, OMRON Modem, 神鋼電機CHC-S445昇華プリンター　使用ソフト　Photoshop 2.0, Free Hand 3.0, Illustrator 3.0, Paint at That 2.0, OASIS 1.0, Strata VISION 3d

O S A M U S A T O

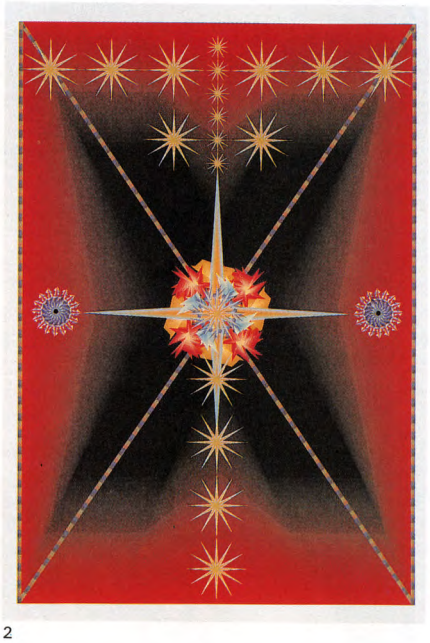
佐藤理

◉コンピュータで作品づくりをしていると、頭の中が見えてくる。数多くのものの中から自分の好きなものだけを残し、自分自身がより明確になってくる。まさに自分の脳の中を覗きこみ、探検していくようなものだった。

◉シミュレーションとは、つまり自分自身をみつけだすためにあるものなのだろうか。

◉たとえばコンピュータを使わないで、絵筆で絵を描くこともある。それもまた、同じだ。もっともっともっと。そう思う。ただ、自分の中を深く見たいだけだ。そしてどんどん描き続け、その絵はまるで時代がかった壁のように、何層にも何層にも絵具を塗り込められていく。コンピュータであろうと絵具であろうと、そのどちらの作品でも、結局ものをつくるときの考え方はまったく変らない。

1

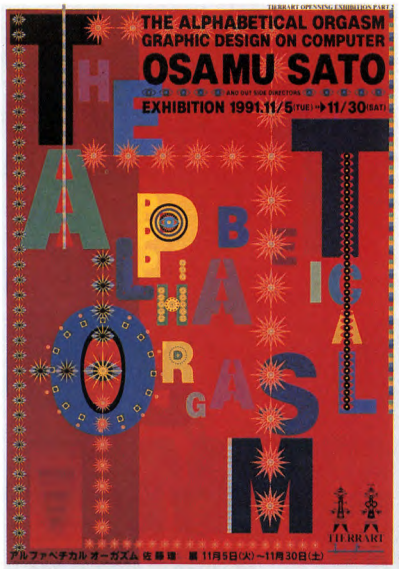


2

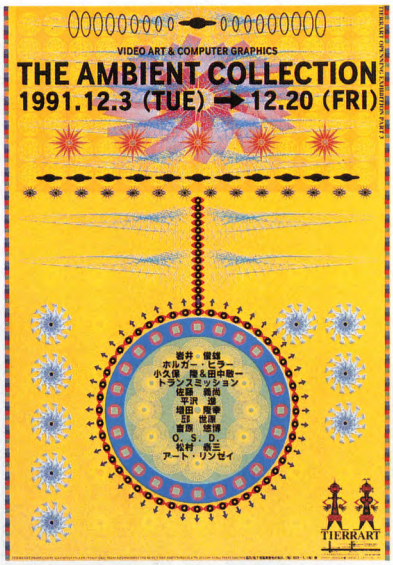
3

1、2　ギャラリーティエラルト「THE ALPHABETICAL ORGASM作品集」書籍Macintosh II cx, ci. Illustrator. 企画制作社=O.S.D. AD+D佐藤理　プリンティング・ディレクター=ソニーミュージックコミュニケーションズ　▶展覧会の作品集。すべてMacによるDTP。展覧会では、このデータを、IRISで、アルシュという紙に出しました。同じデータを作品集用に印刷に回し、この作品集ができ上がりました。

3　ポリスター　CDジャケット&ブックレット Macintosh II cx, ci. Illustrator. Photoshop. 企画制作社=O.S.D.　AD佐藤理　D佐藤理・小平明夫・市丸宏　P豊浦正明　プリンティング・ディレクター=ソニーミュージックコミュニケーションズ　印刷=一九堂印刷所　出力=4色分解、ビジョナリーシステム



4



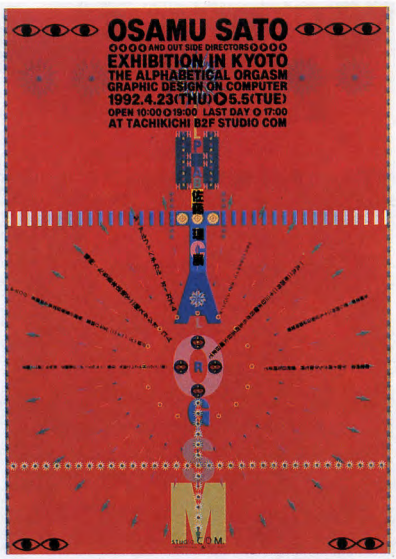
5

4　ギャラリーティエラルト「THE ALPHABETICAL ORGASM」展覧会用オリジナルポスター（11月展）
5　ギャラリーティエラルト「アンビエントコレクション」展覧会用オリジナルポスター（12月展）
6　ギャラリーティエラルト「みんな昔は猿だった」展覧会用オリジナルポスター（1月展）
7　ギャラリーティエラルト「ロックの肖像」展覧会用オリジナルポスター（3月展）
8　ギャラリーティエラルト「箱の中の宇宙展 Part2」展覧会用オリジナルポスター（4月展）
9　たち吉Studio COM「THE ALPHABETICAL ORGASM IN KYOTO」展覧会用オリジナルポスター
▶ギャラリーティエラルトの展覧会用オリジナルポスターは、毎月の企画展毎に制作しているシリーズ作品です。これもすべてMacで制作しています。このギャラリーのロゴマークも、O.S.D.で制作しました。Macintosh II cx, ci. Illustrator　企画制作社=O.S.D.（アウトサイドディレクターズカンパニー）AD+D佐藤理　プリンティング・ディレクター=富士画報　印刷=佐川印刷　出力=4色分解ライノ出力　たち吉のポスターも、印刷会社以外はすべて同じ。

6

7

8



9

10

10　角川書店・文庫本装丁　Macintosh II cx, ci. Illustrator AD+D+I 佐藤理

ART DIRECTOR
& MACINTOSH

K E N S A K A G U C H I

サカグチ・ケン

◉音楽でもそうだけど、これをそんな手段で組み立てたとか、何をつかって作ってるとかは、見る側、聴く側からすりゃ、どうだっていいことでさ。オレなんかからすると、とにかく衝撃を与え続けたいな、と。

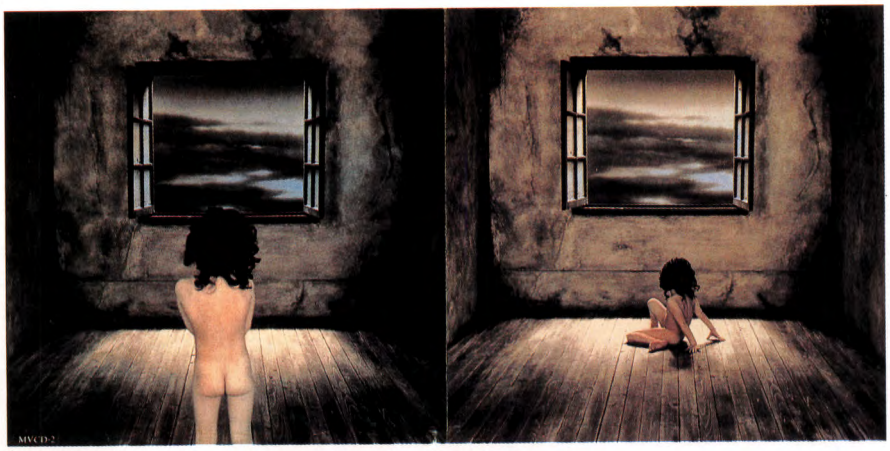
◉夜の街で酒を飲み、徘徊し、自分と違う面での表現者とぶつかり合うことが、もしかしたらオイラの作品づくりに一番影響してることかも知れないけど。とにかく、そんな日常の衝動の大きさを、そのまま作品にぶつけてくことが自分にとっちゃ最高なワケで。しかも、ものすごいスピードと、いきおいで作品をどんどん生産してくことが、ぜったいかっこいいと思ってるからね。もっと、もっと生きる時間はほしいぜよ。

◉そういった意味でさ、テクノロジーはありがたいものだと思ってる。現在はまだまだコンピュータをつかってるからスゴイとかさ、ウンチみたいなこと言ってるヤツも多くてさ、笑っちゃうね。

1

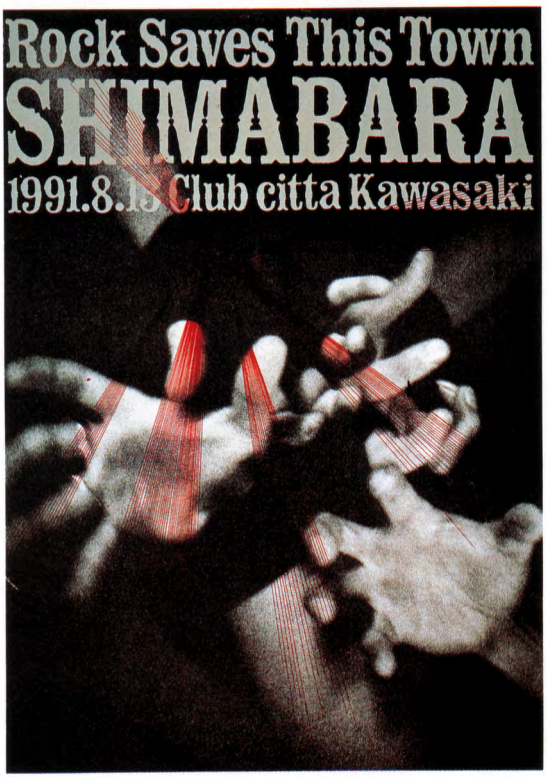
2

3



4

5



6

1 BUCK-TICK プロモーション用ポスター「殺シノ調ベ」Macintosh II ci, illustrator3.0, PhotoShop, Color Magician III 企画制作社=SAKAGUCHI KEN FACTORY, Inc. AD+Dサカグチ・ケン P北岡一浩 Pr=BUCK-TICK 出力=ライノトロニックで印画紙出力 ▶ロゴの制作と写真の修正に使用、光と影(BLACK&WHITE)、アナログをテーマにした。

2 THE MAD CAPSULE MARKET'S News Paper TYPE1 企画制作社=SAKAGUCHI KEN FACTORY, Inc. AD+Dサカグチ・ケン P北岡一浩 Pr=THE MAD CAPSULE MARKET'S 出力=フィルム出力(PICT4×5)▶コラージュしたものを4×5のポジに出力し、さらにモノクロ反転でモノクロプリントしている。この時点で、コントラストをハイコンにしている。そしてさらにコラージュ、そして複写。コンピュータを殆ど使用したと思わせないところがいいところである。TYPE2でも同じ。

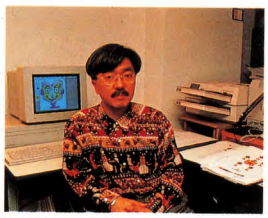
3 THE MAD CAPSULE MARKET'S NewsPaper TYPE2 ▶TYPE 1と同じ。

4 LUNA SEA アルバムジャケットIMAGE 企画制作社=SAKAGUCHI KEN FACTORY Inc. AD+Dサカグチ・ケン Pブルーノ・ダイアン Pr=LUNA SEA 出力=ピクセル・ディオ A3出力 ▶これは原稿作成にMacを使用していません。プレゼンテーション段階でイメージしたものを、プリントアウトしてチェックした。モノクロプリントをブリーチ、その上で人工着色してある。※出力は主に、プレゼンルーム、リアザにお願いしている。

5 THE MAD CAPSULE MARKET'S アルバム「P.O.P」 企画制作社=SAKAGUCHI KEN FACTORY, Inc. ADサカグチ・ケン Dドイ・ヒロユキ Pストックフォト Pr=THE MAD CAPSULE MARKET'S 出力=フィルム出力(PICT, 4×5)、印画紙出力(ライノトロニック)▶ロゴ制作と、コラージュに使用。常夏のリゾート海辺、どうみてもサマーミュージックを連想させるジャケット。アルバム・タイトルは「P.O.P」。美麗なライト感覚にあふれるこのジャケットの中には、同じ場所が血と黒煙に支配された死臭漂う戦場と化した風景が広がっている。こんな表面上平和でノホホンとした現実も、ひと皮むけば恐ろしい事実が、ひそかに進行している。そんな現実を、彼らはジャケットに、そして作品に刻み込んでいる。

6 島原救済ロックコンサート ポスター 企画制作社=SAKAGUCHI KEN FACTORY, Inc. AD+D+Pサカグチ・ケン モデル=横道坊主 製版印刷=凸版印刷 出力=印画紙出力(ライノトロニック) ▶ロゴとイラストレーションに使用。Illustratorで作った原稿を出力後、コピーや紙ヤキ機で汚して版下としている。このポスターは、雲仙普賢岳のチャリティコンサートで販売して、その売り上げを寄付しようと作成した。長崎出身のロックバンド「横道坊主」のメンバーを中心に、多数のアーティストが参加したイベント。

TAKASHI AKIYAMA



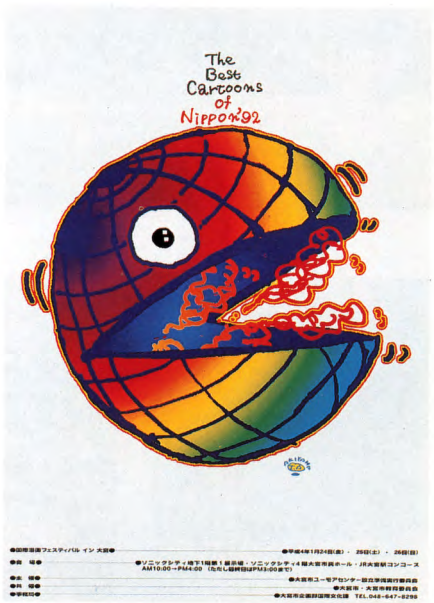
秋山孝

◉秋山孝の『ステコン(ステンドグラスコンピュータ)技法』序

◉ステンドグラスの透過された光の美しさは、フランスのシャルトル大聖堂を代表に12世紀ゴシック建築様式のなかで、花開いた。この色の輝きは、光を反射して知覚するあらゆる絵画技法の色彩をはるかにまさるものがある。そこには、ここを訪れる人の神秘的幻想を美的感動を持って表現しているかのように思える。この神なる光は、現代の我々にとっても未だなお衰えることなく聖なる空間を支配しているのだ。

◉20世紀ラスト・ディケイドになって電子メディアは、ますます私達に新しい視覚の体験をあたえ続けている。

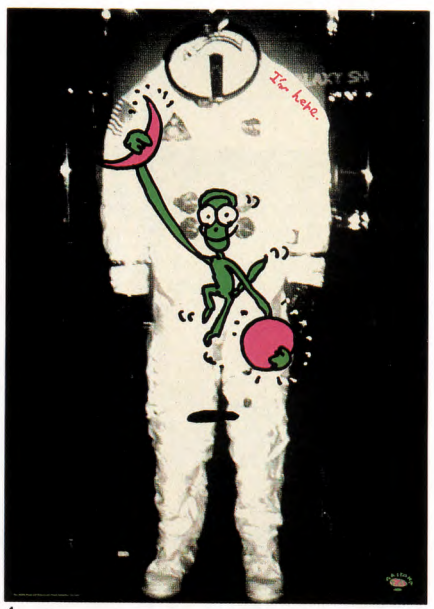
◉ぼくにとって、コンピュータのモニターはまさにステンドグラス技法を垣間みる思いがするのだ。それは、発光する光をさえぎることによって生まれるアイコン(図像)を表現としてデジタル様式における秋山孝の技法なのである。



1

2

3



4

1　大宮市　国際漫画フェスティバル　ポスター　製版印刷=フクイン　出力=imapro QCR-Zi(4×5フィルム出力)　Photoshop1.0.7使用、秋山孝・ステコン技法

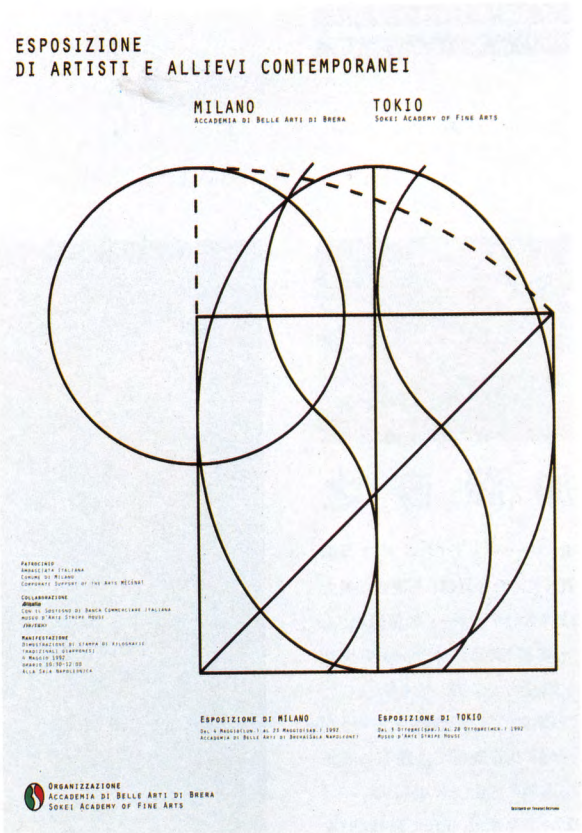
2　船橋市　ユーモア彫刻展1991ポスター　製版印刷=新報社　出力=Linotronic330Rで印画紙出力に色指定　Photoshop2.0

3　国際交流基金　アセアン文化センター　アセアン漫画家展　ポスター　製版印刷=フクイン　出力=OKI　MICROLINE801PS　秋山孝・ステコン技法。Photoshop2.0で4色分版したものをMICROLINE出力

4　JAGDA　平和ポスター展のためのポスター　Photoshop2.0　出力=OKI MICROLINE801PS　製版印刷=昴印刷

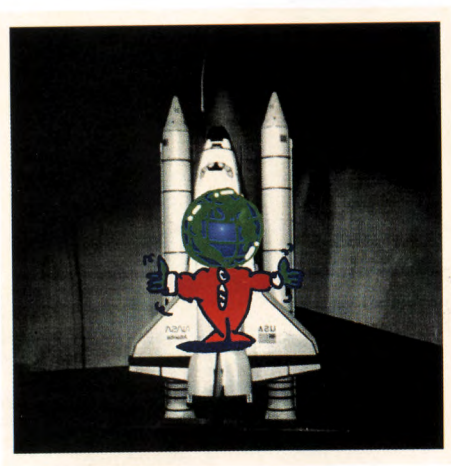
▶秋山孝・ステコン技法。バックは35ミリポジをシャープJX-600でスキャン、それをMICROLINEで出力したものを版下使用。

5

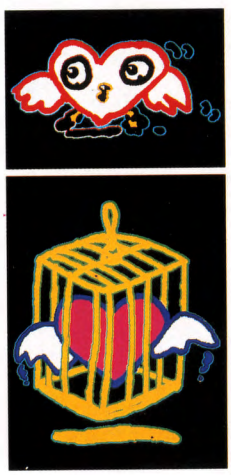


6

7



8



9

5, 6　創形美術学校　創形プレラ交流展のためのポスター　製版印刷＝創形美術学校版画科　出力＝Linotoronic330R／RIP30-J　印画紙出力　Illustrator3.2

7　個展のためのシール・コンドームくんとエイズウイルスくん　Illustrator3.2　出力＝Linotronic330R／RIP30-J　印画紙出力

8　Guardian　Garden「時代」100人展のためポスター　Photoshop2.0　製版印刷＝昴印刷　出力=imapro QCR-Zi(キャラクター)OKI MICROLINE801PS(バック)▶秋山孝・ステコン技法。バックは35ミリポジフィルムをシャープJX-600でスキャン、Photoshopで加工し、MICROLINEで出力、版下として使用。

9　ステンドグラス・コンピュータ技法によるイラストレーションPhotoshop2.0　出力=imapro QCR-Zi(35ミリポジ出力)

N A O Y U K I K A T O

加藤直之

◉「スーパー・デザイニング」1号扉頁で初のお目見得した絶世の美女は、イラストサーター・加藤直之さんが、本格3次元ソフトShadeの「操作を覚えるために」描いたものだという。この美女はさらに洗練されて、いまゲーム誌の広告頁で大理石の肌から、人肌に変化しつつある。リアル・イラストの大家は、II fxで超精細3次元イラストをものにした。

◉加藤さんが今まで描いてきた、筆と絵具によるイラストには、影がないといわれてきたそうだ。宇宙の立体構築物などは、想像上のものだから、どういう影がおちるのかわからなかった。加藤さんはすでに、マックで従来方法と変わらぬ絵を描くことはできる。しかし、最終的に加藤さんのめざしているのは、モニター上で想像上の3次元物体を作り、光と影を与え、視点移動による変化などをシミュレーションし、それを手描きのイラストに生かすことだという。

◉最近は、ゲームのオープニングをShadeのアニメで作っている。このゲームは、やる度にオープニングが変わるのだそうだ。「自分で提案して、自分で首を締めた」と、超ハードなスケジュールに追いまくられている。

1

2

1　ゲーム開発=呉ソフトウエア工房 発売C²ワールド「アーリーキングダム」広告のためのイラストレーション。
2　同ゲームのキャラクターたち。これはPC98用ゲームだが、Macintosh II fxとShadeを用いてフルカラーで制作された。右下の小さい絵は、98用に7色に落としたもの。

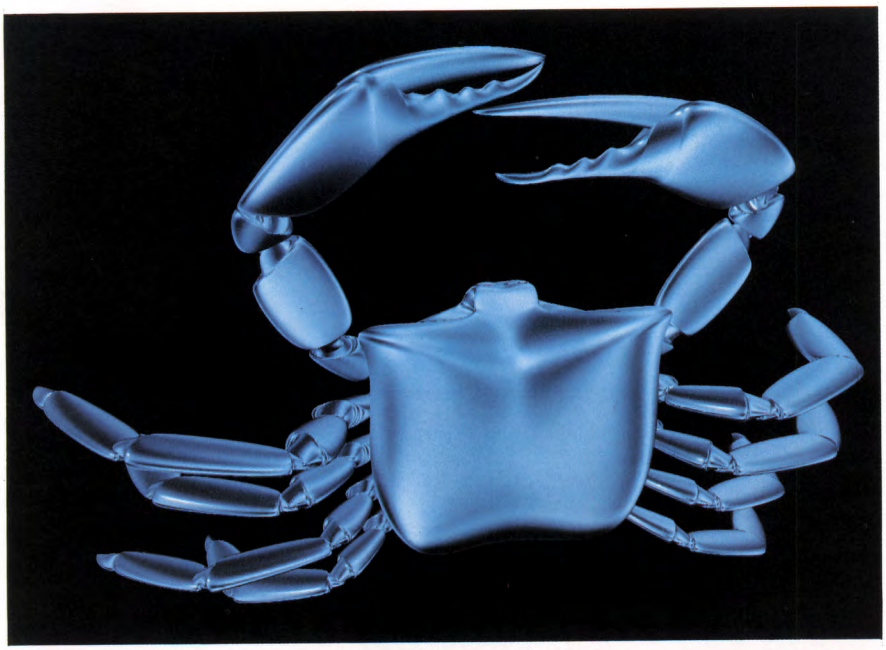
3

鮮ター音楽産業　HyperCDブック「銀河乞食軍団」のパッケージ、パンフレット。ブックレットには、カラー16コマのパラパラアニメ(加藤直之作)も入っている。

A R T I S T
& MACINTOSH

K O J I　S O N O D A

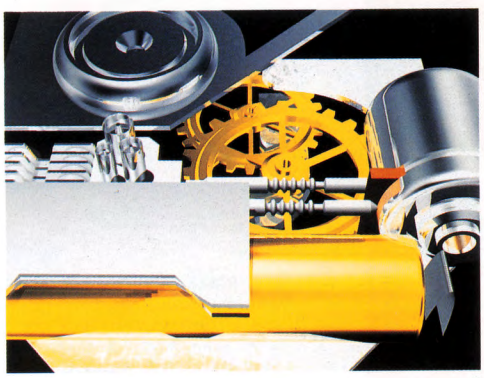
園田浩二



1

◉18年ほど前、コンピュータ売り場で一台のパソコンを無知故に再起不能にして以来、私はコンピュータ恐怖症で旧人類に属する方だと思っていました。当時私の意識の中で、立体CGができる人は、宇宙人に等しいほどの存在だったように思います。グラフィックデザイナーという職業が縁でマックを使いだして、いつのまにか立体CGを生業にしている現在でも、コンピュータのプログラムの中身については、ほぼお手上げ状態です。マックはプログラムが露出してないので助かります。

◉作品についても、プログラムがこうだからとは言いたくないので、描きたいものを描きたいように描くということを念頭に置いています。立体CGは仕事としての接点があらゆる方面に開いていて、私の仕事の内容もプロダクトデザインからCMまでと多岐に渡るようになってきました。マックもメディアの間口が広いので、今ジャンルを問うことは考えていません。子供のように素直に興味を示し、そして夢のある仕事を一生にひとつでも残せたらと思っています。



2

3

1-3　技術評論社「Windows3.0リアルタイム」表紙・中扉用イラストレーション Macintosh II fx, YARC社NewSprint(RISCボード)、Shade II

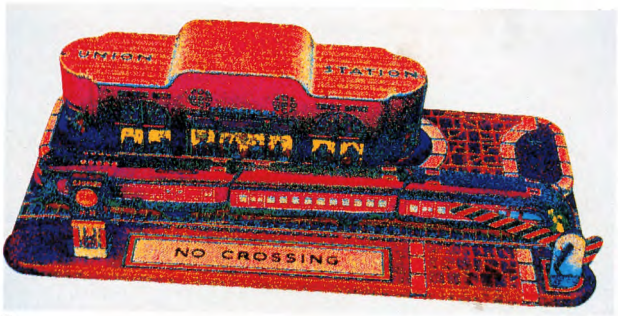
K O S A K U F U J I K A W A

藤川耕作

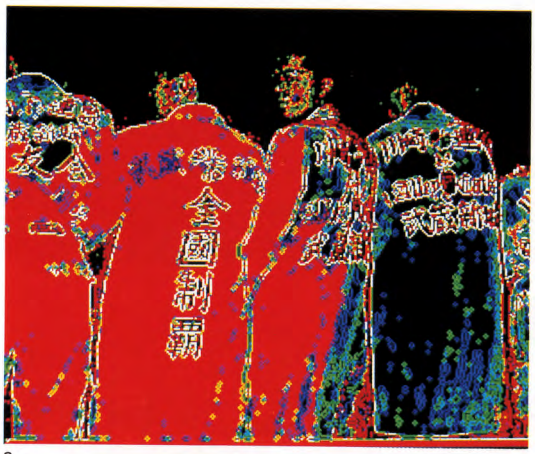
◉僕の場合、マックはイラストを描く道具として使っています。クォークも持ってはいますが、まったく使っていません。主に、スタジオ8の単純な線と、ペイントといった子供っぽいタッチが気に入っています。たしかに線はジャギーが入り、美しくないかもしれないけれど、またそれは味ではないかと思っています。

◉フォトショップは、知り合いの雑誌社から写真を借りてきて、作品をつくっています。版権の問題もスムーズにやらせていただいて、素材としても、おもしろく、いま一番興味があります。

1

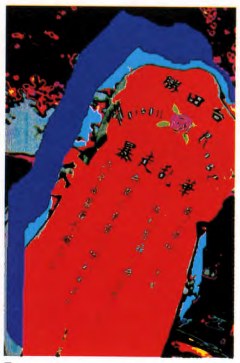


2



3

4



5

6

7

8

9

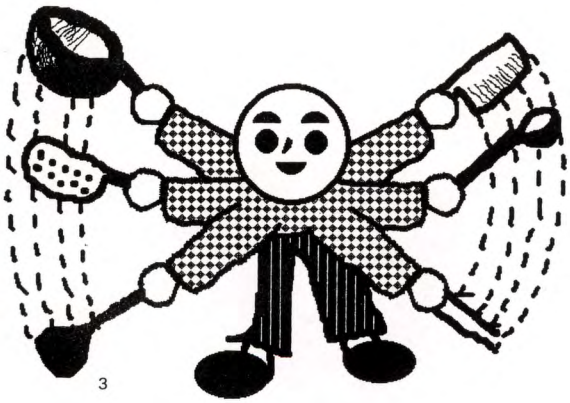
1-5　個展のためのオリジナル作品 Macintosh IIcx. Photoshop. プリンティング・ディレクター＝平のぞみ　出力＝ハイパーダックスでA1サイズのバブルのプリンターで出力　▶おもちゃの写真をスキャナーでとりこんで、線を強くしたり、色を変えたりして加工しました。また、いつもレイアウトしている「ティーンズロード」誌よりポジを借りて、フォトショップで色を変えたり、写真をイラストっぽく加工しました。

6-9　ホンダ　カレンダー原画　Macitosh IIcx. Studio 8.　▶何もない状態で、モニターに向かって、気に入った線が描けるまで何回もマウスとかペンを使いました。

T A D A S H I K U M A I

1

2



3

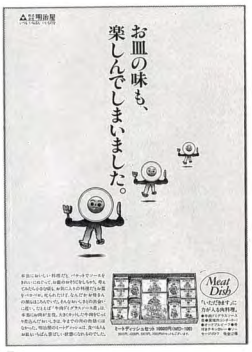
熊　井　正

◉マックは、初めから趣味として購入しました。それは今でも変りないのですが、たまたま仕事の上でも使うことになり、イラストを描きはじめたわけです。しかし、あくまで趣味なので、そののりはとても軽くて、マックを使っていったいどんなすごいことができるのだろう（ＤＴＰの可能性って言うんですか）ということは、あんまり考えていません（あんまりだから、ちょっとは考えました）。

◉それよりも、マックをいじくることに快感があるので、体と相談（一度、マックを使っていて目がプチッといって眼注を２度しました）して、マックをいじっているわけです。だから、私の場合は、手で持つエンピツも、マウスよりも高速なトラックボールも、たいした変わりはないのです。

◉ただ、デザインの仕事をマックを使ってしてみたいので、いろいろなヒトたちとデータを交換し、Mixしていくことでなにか作れたらと思います。それも、もっともっとかってにくちゃくちゃとやれたらいいと思うのですが。

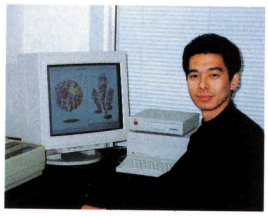
4



5

1　オリジナル　Macintosh II cx, Studio 8.▶ウリはマックによるコラージュ感覚です。
2　セントラルコンピュータサービス　テレカその他　Macintosh　Portable, II cx, SuperPaint, Studio8, Photoshop, KidPix, Swivel 3D.企画制作社=ムッシュナノーベンバークライマー　AD+D竹本晴彦　Pr西面俊秀　製版印刷=近代美術▶SuperPaint, KidPix, Swivel 3Dで白黒で作ったパーツを、スタジオ8やPhotoshopで色をつけて組合せました。ハコパースとピクトグラム、均一なグラデーションとギャザーな人物による幸福なハコ庭的、妖精な世界観がウリであります。
3-5　明治屋　雑誌広告　Macintosh II cx, Portable. SuperPaint, Studio8. 企画制作社=マドラ・コミュニケーションズ　AD+D日置信一　Pr山下みどり　出力=ライノトロニクス、レーザーライター　印刷=新光美術　▶イラストのみをマックで制作しました。余白が生きるようなデザインがコンセプトにあったので、余白とマックで描かれたドットの目立つ絵ではありますが、かたい世界とのコントラストがウリであります。

T A K A N O B U O K A B E

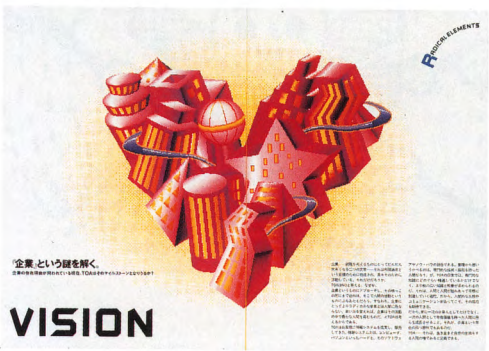


岡部タカノブ

◉現在僕が主に描く、ビルを素材にした「街」や、原色を使った「熱帯」のイラストは、どちらも以前から別のコンピュータで描いたものだが、ここにきてMacを得たことで、その表現がさらに自分のイメージに近くなり、急速に展開させることができた。特にこのタイプの絵で重要な、色数やグラデーションの手法などが、僕の希望と一致したのが嬉しい。その結果、当初は従来のコンピュータから、徐々にMacへの移行を考えていたが、その使い易さゆえ、僅か数ヶ月で100%Macに切り換えることになってしまった。

◉もちろん、Macを使う上で良い点ばかりではない。他種に比べてハードがガチガチに限定されていない分、応用の幅が広がるのは大変嬉しいが、その反面扱う自分も、ソフトだけでなく「ハード部門超ニガ手」の僕としてはやはり苦労する。また、ソフト面でも、どのソフトにも一長一短があり、ひとつの絵を仕上げるのにあちこちのソフトから機能を持ち寄らざるを得ず、どうしてこれらの機能がひとつのソフト内にコンパクトにまとまらないのかと思う。しかし、総合的に見て、優れた画材であることは誰もが認めるとおりです。

1



2

3

1　こどもぴあ　雑誌挿絵　▶いつもの街のタイプの絵で、各々のビルの組合せですが、都心に巣食う住宅事情の悪化というテーマで、中央の星型のビルだけをモノトーンに変えました。
2　ティ・オー・エー　パンフレット表紙・挿絵　AD+D安立友幸　▶この街のタイプの絵は、それぞれのビルディングのパーツができており、それを思い思いの形に組合せて作ります。
3　リクルート　システム手帳表紙　D石山謙三　企画制作社=リクルート　製版印刷=北斗社　▶新入社員向けのシステム手帳ということで、いつものビルの組合せで、明るく楽しい、さまざまな可能性を秘めた「卵」型の街を描きました。

4

5

6

4-6　日本通運　パンフレット　AD+D安立友幸　▶自然と街の共存、そして街同士を結ぶ通運のイメージで描きました。これも、あらかじめビルや緑を何種類か作っておき、それを違う形に組み合せて作っていきます。
1-6共通データ　Macintosh II fx, Studio 32, Photoshop　出力=富士プレゼンテックで4×5ポジ出力

ILLUSTRATOR & MACINTOSH

SUZY AMAKANE

1

スージー甘金

◉マックを使いだして早一年、いづみやの営業の(夜来でも)蛭間くんからマックを勧められたのが事の始まりで、最初は「ハンバーガーより飯の方が好きだから……」と断り続けていたのですが、ちょっと居眠りした隙にまんまと罠にはめられ、買わされてしまいました。

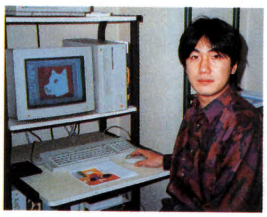
◉で、元々ビデオの録画予約もままならぬほど機械音痴の私だったのですが、負けず嫌いの性格が幸いして、夜中にマニュアルを少しずつ読破し、今では結構使えるようになりました。最初から「いかにもCG」というような作品を作ろうだなんて気はネズミのクソほども思っていなかったので、鉛筆とか筆がマックに変わったという感じで適当にやっています。

◉「マックは便利!」とは思うのですが、私は元来横着者なので、欲を言えば、口で命令したら、言われた通りにやって仕上げてくれたらもっといいですね。そういう日が早くくるように、心から祈っている今日この頃です。

1　いづみや「MacLad」イラスト　Macintosh IIci, Photoshop英語版　企画制作社=プロペラ・アートワークス　AD江並直美　製版印刷=紅屋スキャン　▶初めてマックで作った作品です。下絵はなしで、Photoshopの中のツールを適当に使って、プロペラの人に教わりながら描きました。時間は確か9時間くらいかかったと思います。夕飯にチャーハンをごちそうになりました(関係ないか……)。
2　ナツメ社「ミニフリーク」雑誌イラスト　Macintosh II fx, Photoshop日本語版　企画制作社=アートサプライ　AD阿知破英喜　出力=自宅のキヤノンFP510で出力　▶車の図版と、勉強している図版を別々にスキャナーで取り込み、車のイラストを適当にコピーペーストして下地を作り、ぼかして、その上に勉強しているイラストをのせました。「なんだ、たいしたことやってねえじゃん」と思うでしょ。でも、実は……、そう、あなたの思ったとおり全然たいしたことやってましえ～ん。

2

K O J I I S H I K A W A



石川浩二

◉手描きのイラストレーションをメインに、立体作品やCGの仕事もしていますが、僕にとってMacは相性のいい画材といった感じです。CG制作に使うことが多いですが、イラストレーションのラフスケッチや色彩計画に使うこともあります。

◉CGでは、様々な加工処理やコラージュ、色彩の推敲、バリエーションの作成などが可能で、これらの機能を組み合わせることで、複合的なテクスチャーの作品ができます。出力方法は、仕事の性格によって、ポジ、ピクトログラフィー、FP510と使い分けていますが、出力したCGには、版画に似た肌合いがあり、気に入っています。こうした特性から、"CGは一種の版画である"という見方ができるわけで、Mac上で江戸の浮世絵師のような仕事ができればと考えています。

◉今後も、アニメーションへの展開なども含めて、イラストレーションの表現の幅を広げる画材としてMacvを使っていこうと思います。

1

2

3

4

5

6

7

8

1、2　明治生命「HAPPY PUZZLE 22」絵本　Macintosh II cx, FP510. Studio32.　企画制作社=コアプランニング　AD内田正憲　D田幸万里子　C門脇千代子　▶すべてStudio 35で描き、FP510で出力したもの（活字以外）。図形やマッチのクイズでは作画機能（直線、円、数字など）を使いました。墨線を使わずに微妙な色彩とジャギーのある図形や文字で、版画的なハンドメイドのあたたかさを出してみました。1枚の絵に対して10枚近くプリントアウトしながら、ベストの色を探していきました。

3　いづみや「いづみやニュース」表紙原画　Studio 32, Professinal FP　企画制作社=ブランズボード　出力=FP510（自分の事務所にて）　▶同時期に制作した「一目惚れの心理」をベースに、まったく別な作品として描いた"双子作"。前者の木版画的なイメージに対し、こちらはシャープでち密なシルクスクリーン的表現にしました。遠く超高層ビルのかすむ空気感を出すため、色調に特に気を使い、何度もプリントアウトしながら色あいを整えていきました。

4　同文書院　書籍カバー　GT-4000, FP510. Studio 32, Professional FP. 企画制作社=オーパスタジオ　AD+D内藤英博　▶ごく簡単なラフをスキャナでとりこんだのち、Studio 32でその上から色を塗りながら形をとる方法で描いていきます。木版画や貼り絵のような効果をCGで表現しようとしました（色面のエッジをドット単位で荒すことで、紙を破いたようなギザギザした線を出す、色面をずらすことで版ズレ的な効果を出す、など）。

5　ソニーレコード　CDジャケット　Studio 32, Color Magician.　企画制作社=ブランシック　AD+D坂井智明　出力=ピクトログラフィー　▶TVの画像のみ、過去の手描きの作品をとりこみましたが、その他はすべて画面上で描いていきました。フルカラーCGの利点を生かすために、背景にはグラデーションを使い、服やギターにエアブラシで立体感を出しました。CGならではの作品（手では描けない）になったと思います。

6-8　講談社「MINE」雑誌カット

K A N D A V A

1

2

3

4

1 「オブジェブック エンジェル」表紙 企画制作社=アルタルボス AD大山記糸夫 製版印刷=日本電植 出力=Fujix Pictro Graphy 2500 ▶STRATAにてモデリング、フォンシェーディングレンダリング、バックはPhotoshopにて合成。2560×2048ドット。

2 The JAGDA Peace and Environment Poster Exhibition"I'm here" AD+D木下裕之 C石富仁 プリンティング・ディレクター=後藤卓一 出力=4×5ポジ(MGI SOLITAIRE) ▶STRATAでモデリング、フォンシェーディングレンダリングした後、Photo shopでレイアウトしました。B全体ポスター使用でしたので、8000×6000ドットで制作しました。

3 テレビ東京 番組ポスター Macintosh II cx(RadiusRocket アクセラレータ). STRATAVISION 3d, Photoshop. 企画制作社=バウ広告事務所 AD氏家博枝 D中村隆文 Pr町野洋一 コピーDr赤坂卓祥 C小林正和 出力=4×5ポジ(MGI SOLITAIRE) ▶額とカバをそれぞれひとつずつSTRATAのフォンシェーディングでレンダリングしたものを、Photoshopでレイアウト。空はCD-ROMのPhotoCollectionを使用しました。大きさは4000×3000ドットです。

4 アスキー「月刊アスキー」エディトリアル 出力=Fujix PictroGraphy 2500(印刷時原稿) ▶この作品はSTRATAのバンプマッピングをPhotoshopでレイアウトしました。文字はATMを使用しています。2560×2024ドットで制作しました。※ここに掲載したものはビクターTrue Printで出力したものを複写した。

駄場寛

◉マックを始めて2年半になります。いろいろ大変なこともありましたが、2年前から比べれば夢のような環境が整い、トラブルも少なくなりました。

◉今は、3Dが面白く、のめり込んでいます。3Dは、現在のマックではまだまだ問題があります。複雑なモデリングに限界がある、レタリングにかなり時間がかかる、3Dモデリングデータに互換性があまりないなど、欲を言えばきりがありません。これらは、近い将来には解決することになるでしょうが、それまでは、Photoshopなどのソフトを使ってこれらの問題を解決していく方法を続けて行くことになるでしょう。

◉しかし、イラストとしてのCGということで考えると、ソフト、ハードの優劣うんぬんよりも、絵として、どれだけ個性的で魅力的なものを創ることが出来るか、ということの方が大きな問題だと思います。そして、これが一番難しい問題のようです。

HIDEKI NAKAZAWA

中ザワヒデキ

◉新しいキカイに対するヒステリックな反応というものは、客観的に見ても大変面白い。そういう意味でもマッキントッシュを取り巻くここ数年の状況は、なかなか刺激的だった。

◉しかしマッキントッシュが何につけてもリアリティーを持ちえた状況というのも、せいぜい今年(1992年)いっぱいが最後であろう。ワープロなみに普及してしまえば、マッキントッシュといえども"だからどうした"で済まされてしまうものになってしまう。もちろん、マッキントッシュはすぐれたキカイだし、それを取り巻くソフトなどの環境もまた素晴らしい。しかしすぐれていて当たり前、素晴らしくって当たり前、ということになってしまうのだと私は言いたいのだ。

◉私はこのような、マッキントッシュだからと言ってヒステリックになってしまわずに済む状況を、歓迎する(そのほうがマッキントッシュの将来のためにも良いはずだ)。マッキントッシュだからという、ただ単にそれだけの理由で仕事をしてきた、数多くの"マッキントッシュ・クリエーター"は淘汰されるべきである(自分もその一人かもしれない)。そうではなく、全員がマッキントッシュ・クリエーターとなった暁に、さて誰がもっとも面白い作品を作っているかを競い合おうではないか。

1

2

3

4

5

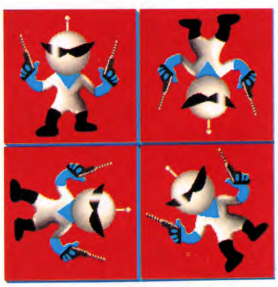
6

1　テクノポップDJパーティーのためのチラシ　企画制作社=CARAMEL NEUTRON AD田中雄二　題字=中ザワヒデキ
2　翔泳社　ムック表紙イラスト　D鳥井和昌　AD安藤聡
3　岩波書店　書籍イラスト原画　AD岩波書店デザイン部
4　PLAYBOY誌「レゲエ特集」扉イラスト　AD大西陽一
5　DODA誌「働く女性特集」扉イラスト　企画制作社=若林出版企画　AD小椋幸司
6　徳間ジャパン　CDジャケットのためのイラスト　AD湯浅四郎

ILLUSTRATOR & MACINTOSH

YASUSHI KITAMI

1


2

3

4

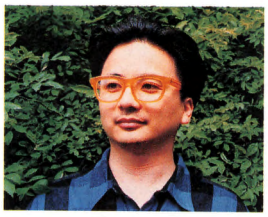
1　オリジナル　Macintosh IIfx, Studio32, Photoshop　出力=富士プレゼンテック35ミリポジ出力
2　世界文化社「月刊ナンクロファン」クイズ用イラスト
3　リクルート「テックビーイング」記事、扉イラスト
4　博報堂「広告」カット用イラスト

喜多見康

◉昨年暮れ、長年連れ添った古女房の「98」と手を切って、「マッキントッシュ」という名の19インチのグラマーな外人妻を迎えた。どこと言って古女房の「98」に不満があったわけではない。むしろ、画像入力から、描画、プリントアウトと、ひとつのソフトと小さな体で、要領よくこなしてくれたと感謝している。それにひきかえ、外人妻は「スキャンしたいならソフト買って〜」「プリントアウトしたいならまた買って〜」とワガママで金のかかることこの上ない。西欧個人主義の部分化、差別化によってアイデンティティーを確立するという考え方の、悪い面がモロに出た感じである。

◉その点、古女房の「98」は何をするにも、口答えせずアレ買ってだのコレ買ってだの言わず、じっと耐えながら、自分の身ひとつでひかえめな古き良き大和撫子そのものであった。ついこの間外国妻に「メモリー増やしてくれないと働かないわよ」と言われた時には、本当に悩んだ。まだ、今ならやり直せるんじゃないかなどと、心は千々に乱れる今日この頃である。

TOYOHIKO SATO



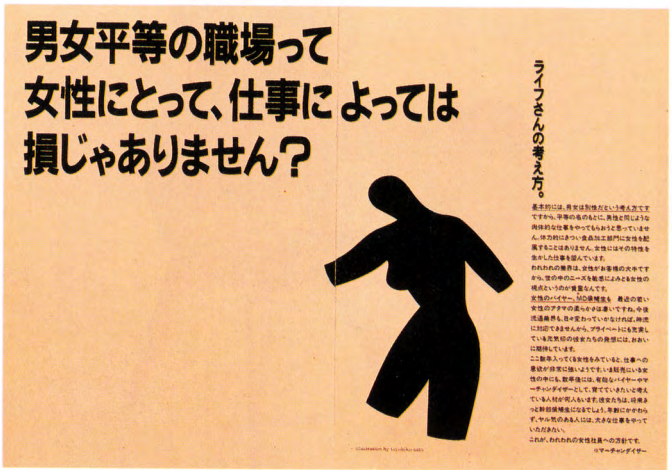
佐藤豊彦

◉マッキントッシュは、1989年に導入し、デザインツールとして使いはじめました。当時、日本語フォントが少なく、もっぱらトレースやシミュレーションツールとして使っていました。ところが、私のイラストにおけるマッキントッシュ占有率は、現在80%を超すものとなっています。

◉基本的には、マッキントッシュを使わなければ絶対に描けない絵ではないのですが、何度でも何箇所でも即座に修正とシミュレーションが繰り返せる点と信頼度において、マッキントッシュは、かなり効率的なツールだと思います。非効率的であることや非数値的であることも、とてもヒューマンでよいとは思うのですが、情報を削り落としたデジタルでミニマルな表現のなかに、私らしさを表現するところに、私のパラドックス(逆説)を成立させたいと考えています。ただ、今は記号やシンボルマークのもつキュートさに気を取られがちです。

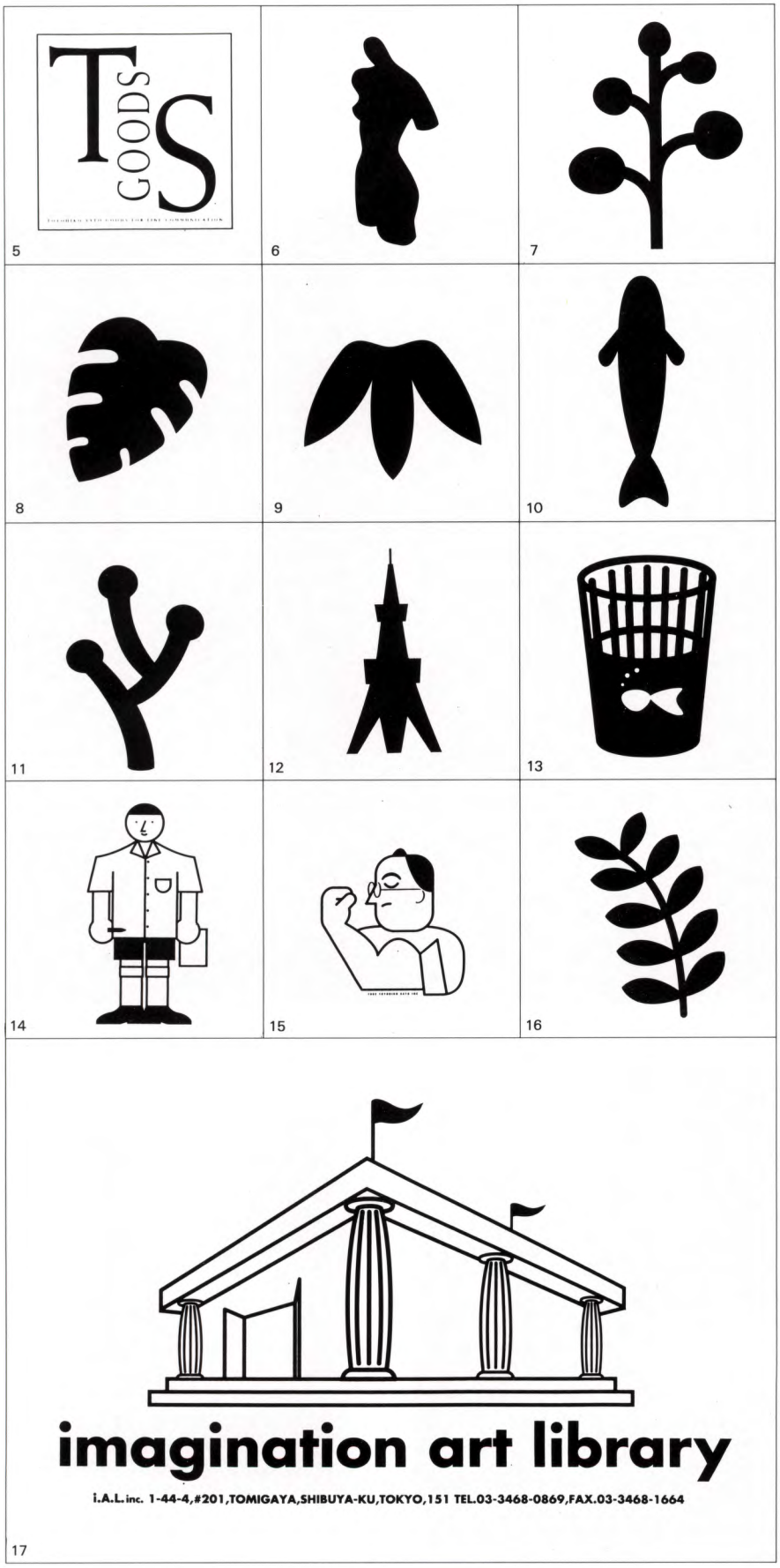
1

2



3

4



1 個展ポスター1990 Macintosh IIci. AGFA Prosetter. Illustrator
▶出力したフィルムでシルク版を制作
2 スパイラル アーティストテーブル 企画制作=アートリソース ▶レーザーライター出力したラインをもとにアルミニュームをカット、大理石粉を定着後、アクリルガッシュで着彩。
3 ライフストア 1991年求人広告 企画制作社=飛竜企画 CD小山淳雄 D=STUDIO SUPER ▶イラストのみ印画紙出力
4 JUSTSYSTEM「月刊ジャストモアイ」イラスト Ed羽根田慈子 AD中垣信夫 D中垣デザイン事務所 ▶シンボルマークを組合せた形で制作、本文中で1点ずつ使用。
5、8、9 CHOKKAN inc. 版画(エトワール海渡で販売) 企画制作社=CHOKKAN CD堀込寛行 ▶シルク作品。版画は5種類あります。エンボス加工して標本箱に入っています。他に動物のフォルムの置き時計を5種類、販売用に制作しています。
6 企画制作社=ドラフト AD日高英輝 ▶雑誌広告のために制作した2点のうち使わなかった1点。
7、10、13、16 AI出版「パソコン+」表紙 AD河合良之 ▶表紙候補のオリジナルイラスト。
12 iAL トレーナー用イラスト 企画制作社=iAL D=STUDIO SUPER ▶トレーナー、Tシャツのための何点か同じモチーフのダミーを作ったうちの1点。
14 YAMAMOTO COPY OFFICE ロゴマーク D=STUDIO SUPER
15 企画制作社=ドラフト AD日高英輝 ▶雑誌広告用に制作した2点のうち使用しなかった1点。
17 iAL シンボルマーク 企画制作社=SUPER PROJECT AD古江雅史
(共通データ)出力はすべてネオプラン

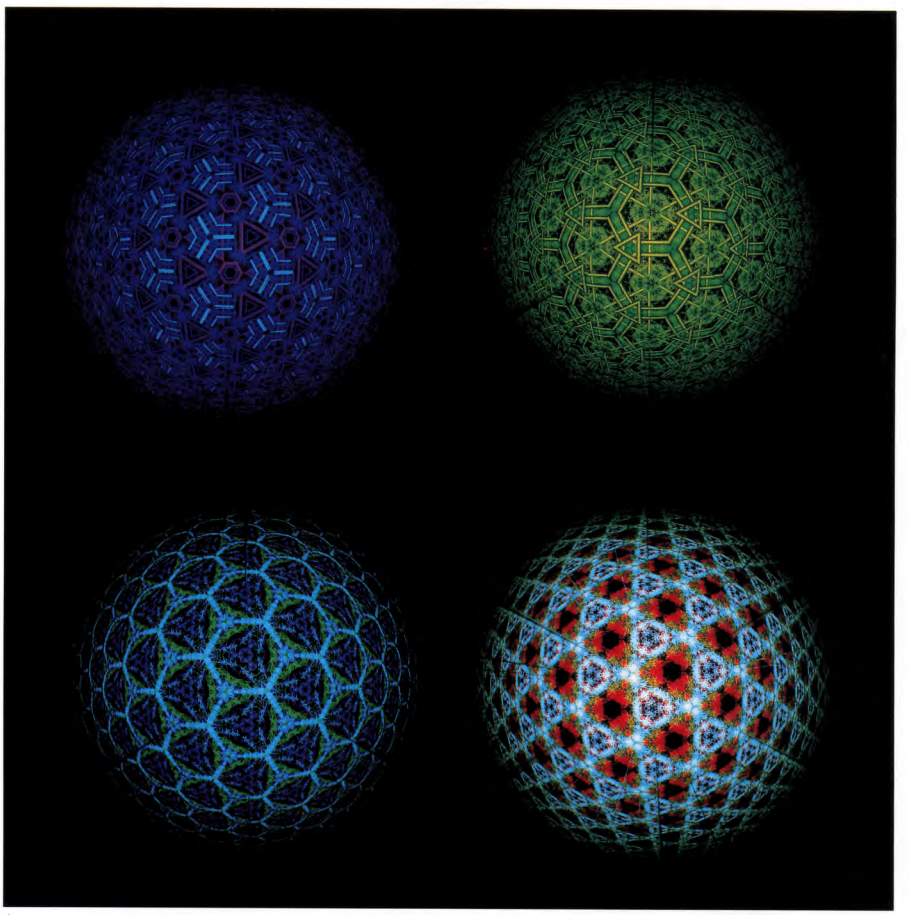
M A S A A K I T A K E G A M I

竹上正明

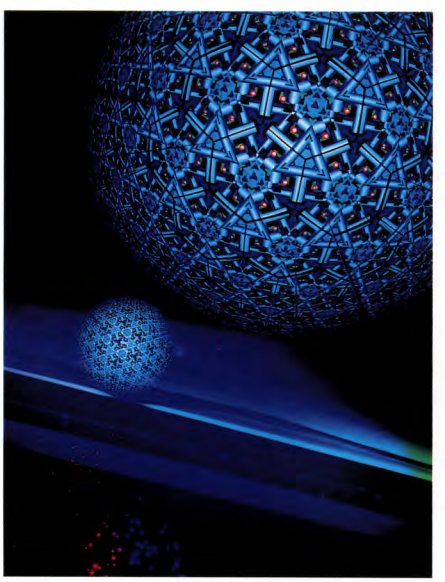
◉CGを使用しての作品制作について、私の場合、'88年のスーパー・デザイニング展出品のためのGPBが最初だった。そして、翌年発売されたMac II cxを購入。写真+CGによる作品制作が始まった。その頃は、マックのソフトもフルカラーに近いものがほとんどなく、GPBとの差を痛感させられた。

◉その後、Photoshopなど色々なものが出揃い、私の作品制作ポリシーである自然な写真画質を維持すること、つまり違和感を持つ加工や合成にならないように、作業が進められるようになった。

◉私が昨年開催した「PHOTO ILLUSION 遊幻界」において、「最新のハイテクノロジーを駆使、写真のリアリティを保持しつつ新鮮な視覚表現を達成した成果に対して」との理由で、平成3年度第41回日本写真協会賞の新人賞を受賞した。「このことは、ストレートフォトが主流の写真の分野も、現代美術としての意義をもった仕事が大きな存在になった」(月刊美術8月号)と評された。



1

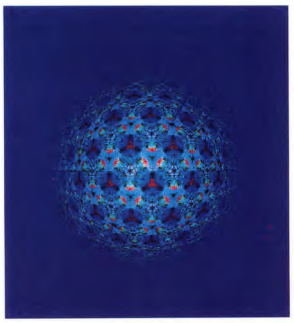


2

竹上正明
[フォトグラフ]

3

1 CDスコープ4 オリジナル Macintosh II cx, Paint at That, Photoshop 出力=4×5ポジ ▶Macで作った映像をCDスコープで撮影。ある種の球体表現を試みた。
2 CDスコープ3 ▶ある種の宇宙空間を表現してみた。
3 桜・イリュージョン キヤノン販売会社案内掲載 企画制作社=芳林社 AD+P 竹上正明 ▶桜の花の写真をもとに、ポスタリゼーション、モザイクなどの処理をして、私の感じた桜幻想を表現した。



4

5

4　CDスコープ2　▶Macで作った映像をCDスコープで撮影。できた4×5ポジをマスキングワークで、バックをブルーに着色。
5　CDスコープ1　徳間書店ブックカバー　▶Super　3Dで作った仮想内観宇宙をPhotoshopでグラデーションに色づけした映像を、CDスコープで撮影。

ARTIST & MACINTOSH

TOMOMI FUNAKOSHI

1-6　オリジナル　Macintosh II cx. Photoshop. KidPix. CALCOMP PRINTER. PAINT WRITER-XL.

1

2

3

4

5

6

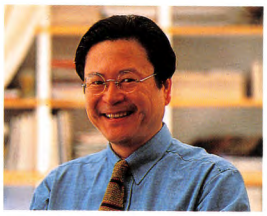
船越知未

◉美大卒業後、スタイリストとして活動の傍らに皮を使って作品制作、公募展等に出品という生活を送っていた私ですが、たまたま友人がMacを購入。面白半分で使ってるうちに、いつの間にかMacを使った作品作りへと発展しました。LONDONに来てからも、自分で購入しないまでも、ある程度自由に制作出来るスペースを確保できたのはとても幸運でした。イギリスの現状は全般的に日本のCG業界よりも機材、設備等が、まだまだ遅れていると思われますが、CG人口、また年齢層の若さ、技術面のクオリティの高さ、グラフィックデザインにおける需要の多さなどに関しては、パワーを感じるものがあります。

◉そういった状況にいるわけですが、すべてがスムーズに進行しているわけではなく、各ソフトを自由に使いこなせる技量があるわけでもない上に、語学のハンディキャップ(もちろんすべて英語版)も当然あり、Mac仲間の友人にすがり、もたれ掛かりながら悪戦苦闘の日々であります。

◉にも拘わらず、基本的にマイペースの私の制作過程では、ドローイングしたものをSCANNINGし、PhotoshopやStudio 8で着色・変形・コンポジションを決め、モニターに映し出された原画で遊んでいます。プリンターは、CALCOMP PRINTER、PAINT WRITER-XLを使用。他の出力にも興味はありますが、それはまた未来型ですね。毎日Macの前にすわっている時間を考えると、オモチャ感覚の抜けない対Macの関係を、自分の容量で楽しんでます。

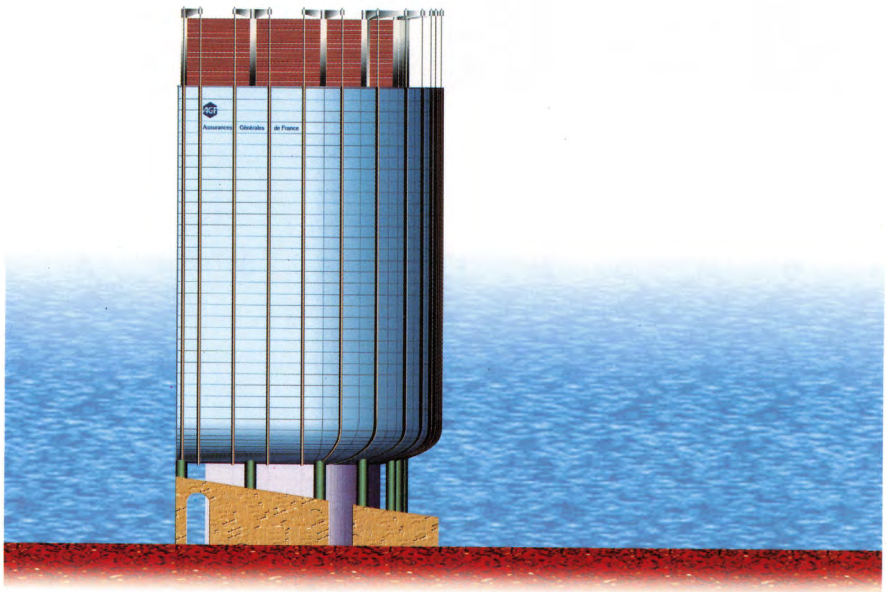
T A K I O N O



タキ・オノ

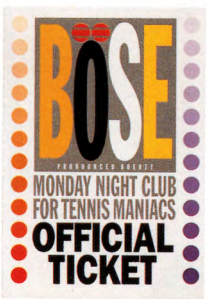
◉Macに限らずあらゆるVDT作業は体に悪いということは、誰でもご存知だと思う。やらないのが一番良いのだが、ここまで来るとそうはいかない。15年ほどナチュラルな食生活を心がけて来た私としては、これは一番気になっていることのひとつだ。そこで以前、友人でハリその他の治療を中心にアイトレーニングセンターを開設している方にお願いして、Macがどのくらい体に悪いか、オーリングテストというので試したことがある。このやり方は、最近よくメディアでもとり上げられているので、詳細は誰かに聞いてもらいたいが、体の磁場の流れで体調の良し悪しを簡単にみる方法だ。とりあえずこれで出た症状は、やりすぎの後は目が極度に疲労していて、内臓もガタガタ。最悪の場合、脳貧血をおこしている時さえあった。モニターの前に座った時と、そうでない時では磁場が大きく違うし、Macの作業を考えただけでも胃の調子に影響するようだ。これは完全に精神的ストレスだ。

◉日常的アドバイスとしては、SAVEしたり書きかえしている最中に、モニターを見ないようにするだけでもずい分疲れが違うので、心がけて下さい。



1

2



3

1 アトランティス・アソシエイツ 建築プレゼン用イラスト(YURAKUCHO BLDG.) Macintosh II fx, Photoshop 2.0.1+Texture Synth. 企画制作社=タキ・オノスタジオ+アトランティス・アソシエイツ AD+Iタキ・オノ 出力=ビクターTrueprint

2 オリジナル Letter for"K"P+Iタキ・オノ 出力=ビクターTrueprint

3 ブーゼテニスクラブ チケット 企画制作社=タキ・オノスタジオ AD+Dタキ・オノ プリンティング・ディレクター=前田城輔 製版印刷=朝日印刷

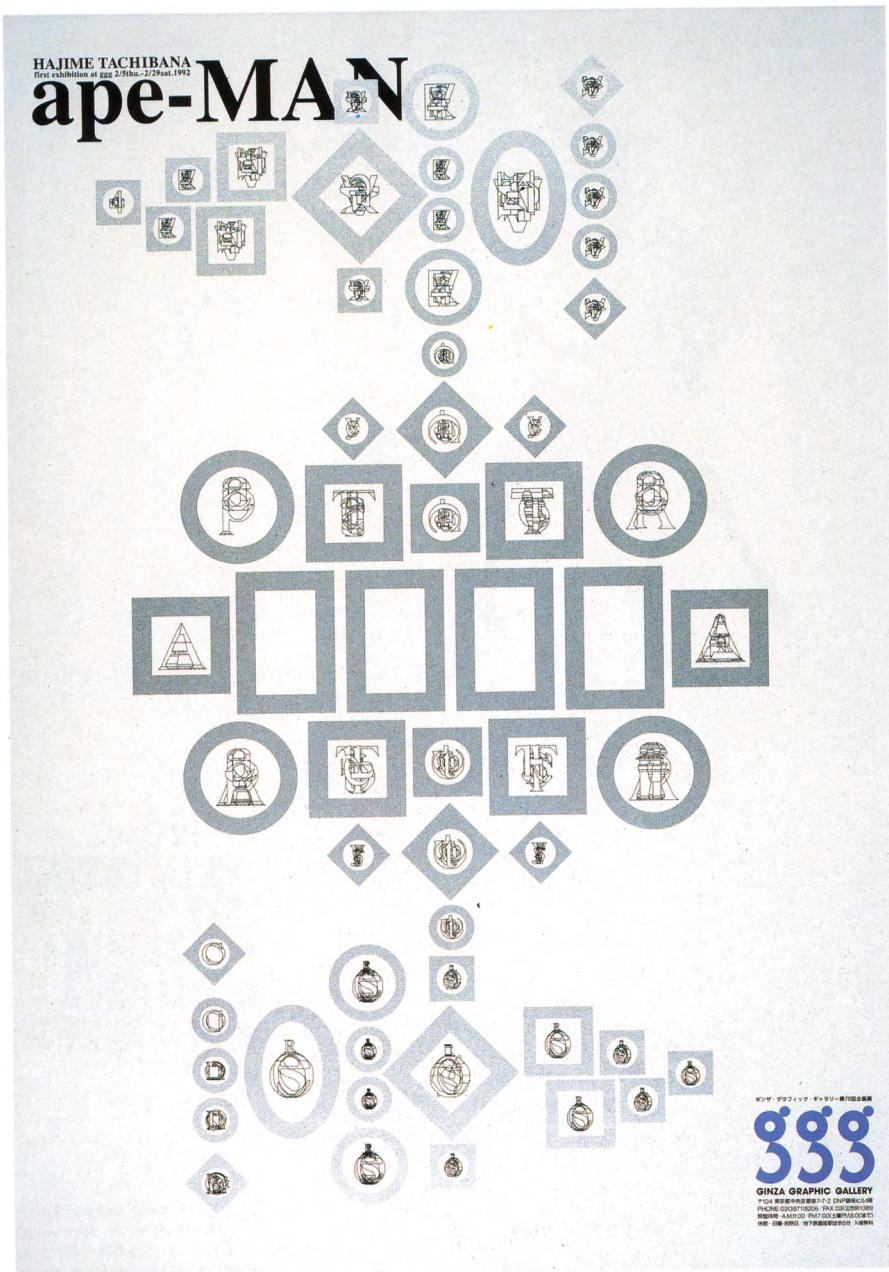
4-6 ファイル 料亭"にかい"パンフレット(一部) Macintosh II fx, Photoshop 2.0.1 企画制作社=ファイル+タキ・オノスタジオ AD+Iタキ・オノ D永野綾子 P武林久憲 製版=ソニー・ミュージックコミュニケーションズ

4

5

6

HAJIME TACHIBANA



1

立花ハジメ

◉このタイポグラフィーのシリーズは88年より4年にわたり制作されたもので、グラフィックデザイナーとして自分のタイポグラフィーを一度は作ってみたいという個人的でささいな動機から始まったものです。まず実用としてのタイポグラフィーのスタイルを作るのに1年かかったと思います。次に実用としてのタイポグラフィーから放れ2次造形へ。その次にapeならば小文字のa・p・eを使ってape(類人猿)をデザインする。というようにそのイメージ変えてきています。

◉自分は1951年東京生まれ、グラフィックデザイナー、ミュージシャンであります。どれほどアルバムやツアーのかわりに画集や個展を開きたかったことか!誰にも頼まれたわけでもなく、広告に使われたものでもないこれらの作品が第35回ADC最高賞及び原弘賞の受賞対象になったことは最高の喜びです。

◉絵でもデザインでもその時代その時代で古典が残っています。僕は今の道具を使って古典を残したい。はじめての個展です。よろしく!

(同展リーフレットより)

会場風景(写真提供ggg)

オープニングで永井一正氏と

立花ハジメ初の個展

ギンザ・グラフィック・ギャラリー 1992・2・5——29

ギンザ・グラフィック・ギャラリー
東京都中央区銀座7-7-2
DNP銀座ビル1階Tel. 03-3571-5206

GENTO MATSUMOTO

松本弦人
(Saru Brunei)

◉最近マックを使ってて思うことの断片。デザイナーじゃなくてもちゃんと印刷物が出来てしまう。0.1㎜のニュアンスとか書体のディテールなんて知らない。知らない強みで「チャッ」と作ってしまうスピード感はカッコイイ。マックできれいなデザインをするときは、細心の注意が必要。でないと最低の物になる。伝えたいことを微妙に伝えること。アート、ポップ、エレクトロニックな手段も感覚も好き。スピードのバランスはバラバラです。曲がり角の真ん中で、もたもたしていると渋滞してしまう。マッハのインテリジェンス「チャッ」とターンしていく感じが楽しい。作り手の環境はどんどん解放されてる。面白いのは、個人が企業と同じレベルのシステムを持っているということ。それが気がつくと、あっとゆうまに加速する。カワイイとかカッコイイとか飽きた。こんなところですか、すみません。

1

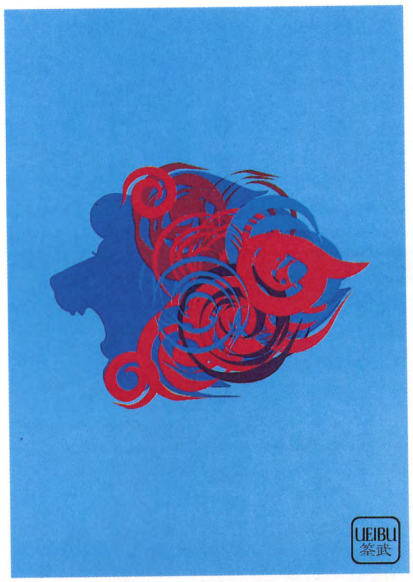
2

3

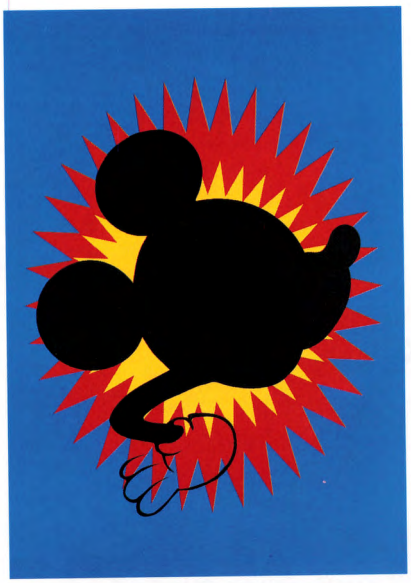
1　立花ハジメADC最高賞受賞記念御目出当ポスター　Macintosh II fx. Photoshop2.0, Illustrator3.0.1.　企画制作社=立花ハジメデザイン　AD松本弦人・立花ハジメ　D+I松本弦人　Pスティーブ・マイセル　プリンティング・ディレクター=樋沢明(凸版印刷)　製版印刷=凸版印刷　出力=Photoshopデータを PaintBoxのデータに変換し、4×5ポジに落として製版。

2　HAJIME TACHIBANA LEGEND of BAMBI　出力=Illustratorデータを印画紙出力して製版。

3　クラブハウス「New's90年代をMixする30人のMac絵本」18×18㎝104P　AD松本弦人　D小池光・西内あおい・高橋健一(Saru Brunei)　定価1900円(問合せ)クラブハウス03-3402-0552

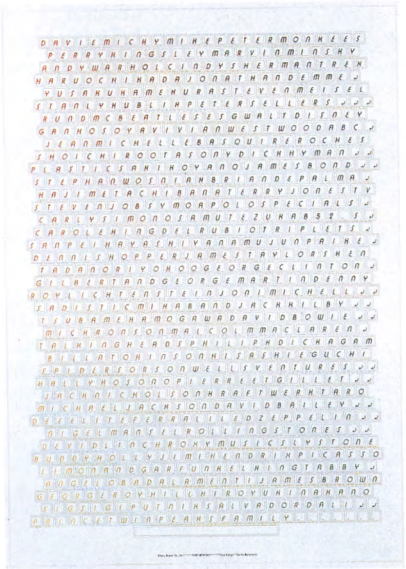


4

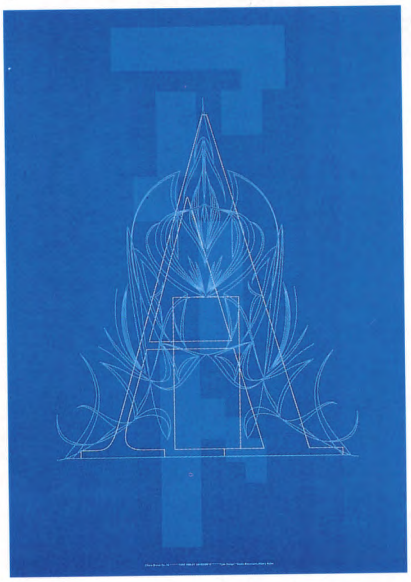


5

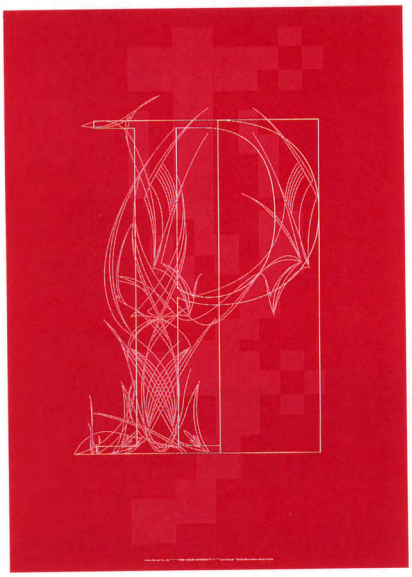
10



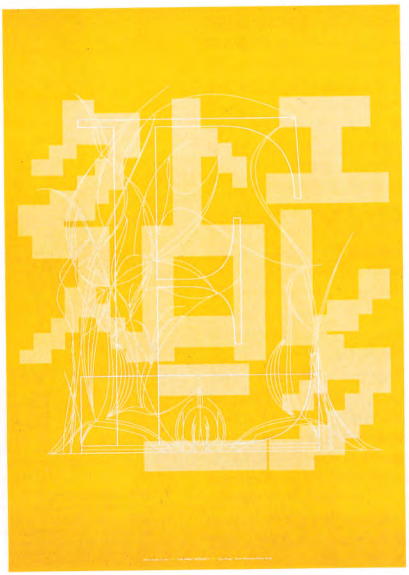
6



7



8



9

4–9　フロッピーブック「APE　odyssey №2001」創刊ポスター　企画制作社=STUDIO AMBIENT AD松本弦人　Dサルブルネイ　Pr志賀隆生　プリンティング・ディレクター=森紀人(紅屋スキャン)　製版印刷=紅屋スキャン　出力=紅屋スキャンでIllustratorのデータで出力。
10　STUDIO AMBIENT「APE odyssey」Macintosh対応2HDフロッピーディスク+32頁DTPペーパー　企画／構成=サマタマサトAD+D松本弦人　D小池光・西内あおい・高橋健一(Saru Brunei)　Pr志賀隆生　印刷／製本=紅屋スキャン　定価2060円(問合せ)STUDIO AMBIENT　03-3394-3123

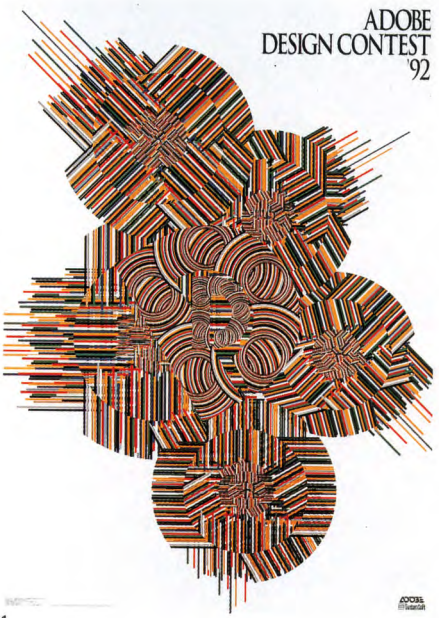
H I R O S H I G O T O

後藤宏

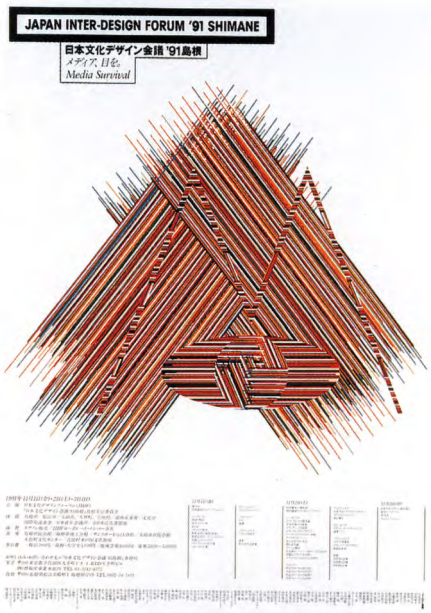
◉デザイン制作にMacを導入して4年になります。MacIIから、現在はMacIIcxを使っています。最初に触れたソフトがAdobe Illustrator。以来、独自の表現方法はないものかと、これ1本（馬鹿の一つ覚えのように）こだわり続けて来ましたが、自分の表現形態とIllustratorの特質がピッタリ合ったことが、はまり込んだ由縁です。他に、編集にQuarkXPressを使い、ラフからカンプ、そしてイメージセッターで版下や、また、大判ポスター等のフィルム出力は、サイテックスを使用しています。

◉世間で好評のPhotoshopは、遊び程度の使用。3Dソフトはまったく作品作りには、使用していません（同じ会社のスタッフにはShadeを極めてる者もいますが……）。それでも人から、「Photoshopはつかわないの?」とよく聞かれますが、その度にデザイナーに、何故ツール（私にとって）のみにこだわる質問をするのだろうと不本意に感じながらも、「Illustratorでこと足りていますから」と、返答しています。私自身の、今現在の表現スタイルに合ってる、また表現上必要ならば、言われるまでもなくそれを使用すると思いますが。

◉最初にデザイン的ビジョンを持つ上で、既存のイメージ要素をアレンジする私にとっては、ソフトの持つ機能からイメージを広げることは、あり得ません。同じソフトを使っても、作品にオリジナリティがあり、個性豊かな、デザインの本質的なクオリティを持った物を作ることに使命を感じています。Beyond Computer the Desigh Artではないでしょうか?



1



2

1 システムソフト アドビシステムズジャパン アドビデザインコンテスト'92公募ポスター Macintosh II cx. Illustrator1.9.3. J+3.0, QuarkXPress2.0.2J 企画制作社=ザ・スチューディオ・トウキョウ・ジャパン AD+D+I後藤宏 Concept Director奥村毅正 製版=紅屋スキャン 印刷=福博印刷 出力=紅屋スキャン、サイテックス4色版フィルム ▶Illustratorで制作した線の集合体を、アウトラインのアルファベットイメージにマスキング。それを複合的にコンポジションしました。工芸的な色彩と手法をデジタル表現することにより新しい感覚に!

2 JIDF（日本文化デザインフォーラム）日本文化デザイン会議'91島根 ポスター 企画制作社=浅葉克己デザイン室 AD浅葉克己 D峯石景子 I後藤宏 製版印刷=大日本印刷 出力=グラフィテックワールド、35ミリポジ出力 ▶Illustratorでマスキング。「メディア、目を。」のLogo Markをかくし絵的にアレンジ。ベースにテキスタイルのエッセンスを生かした。

3 オム・ネットワーク Mind Gear Exhibition ポスター 企画制作社=浅葉克己デザイン室 AD浅葉克己 Dヒサヤ大黒 I後藤宏 製版印刷=光陽社 出力=いづみやプレゼンハウス、4×5ポジ ▶Illustratorで作図した立方体のオブジェクトにテキスタイルのエッセンスをマスキング。浮遊感を出すために、一本一本の線をグラデーション処理にて表現。Illustratorとしては新しい表現方法ではないでしょうか?

3

SUNTORY LABELS

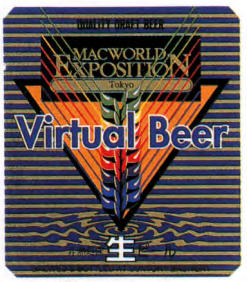
1

2

寿精版印刷
東京デザインセンター

上・寿精版印刷株式会社　東京デザインセンター　チーフデザイナー　田中幸次氏
1　モルツのラベル　Macで制作
2　生吟生　Mac＋紙ヤキで制作

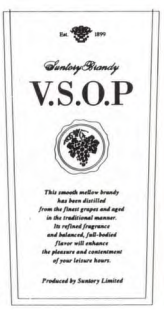
3



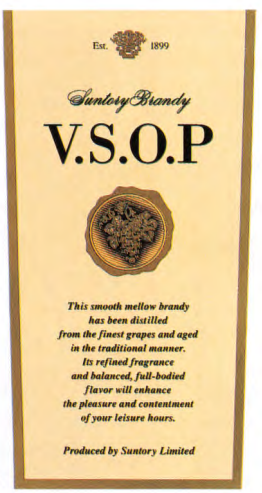
4

5

3　京都限定販売「千都」AD田中一光、これはMacではない
4　Virtual Beer「Mac world EXOP」のための特別デザイン。非売品。AD日原広一
5–6　Raser Writerで出力したもの
7　ブランデーV.S.O.Pのラベル　さすがのMacでもこの金色は出せない



6



7

サントリーのラベルをMacで制作

◉寿精版印刷は、サントリーのラベルの約6割を印刷している。洋酒のラベルは殆どこの会社の印刷だ。他には、食品会社、百貨店、製薬会社などの印刷物を製作している。スキー板への印刷、ヒートシール（熱を与えると粘着するラベル）、アルミホイル紙のラベル印刷など、特殊印刷にも強い。

◉従来、サントリーのデザイン室で作られたラベル・デザインの版下のアップを、寿精版印刷東京デザインセンターで行なっていた。Macが持ち込まれたのは'89年の9月。昨年9月から、Macによる制作が開始された。

◉まず、ラフは紙あるいはフロッピーで来る。これを、デジタル・デザインとしてフィニッシュして、QMSやDioで出力し、事業部レベルのプレゼンにかける。上にいくほど、出来上がりに近いものを要求されるので、次の段階のプレゼンは、クロマテックになるそうだ。プレゼンに通ったデザインは、ルート1で大阪の寿精版印刷に送る。ケヌキ、カブセなどの製版処理は、サイテックス上でやり、フィルム出力され、印刷にまわされる。

◉さて、洋酒のラベルは意外に情報量が多い。法定表示事項が決まっていて、文字の大きさの指定もある。アーチ（楕円のラベルにアーチ状に文字を組む）の文字はよく変わるらしい。これが紙の版下だったら、写植をカーブに合わせて打ち、手で切った貼ったの作業となり、大変だった。また、版下の管理もめんどうであった。

◉これがMacのモニター上の版下制作となると、文字のアーチ状の組みなど難なくできてしまい、訂正も楽だ。飾り罫なども容易に描ける。文字は、イラストレーター3.0で自作している。印刷形式によってはつぶれることもあるので、文字を太らせたり、細らせたりするわけだ。洋酒の場合、ラベル以外にも、首巻き、チャン（紋章のようなもの）などあり、微妙なカーブを持ったデザインが必要だが、モニター上なら正確に簡単にできる。

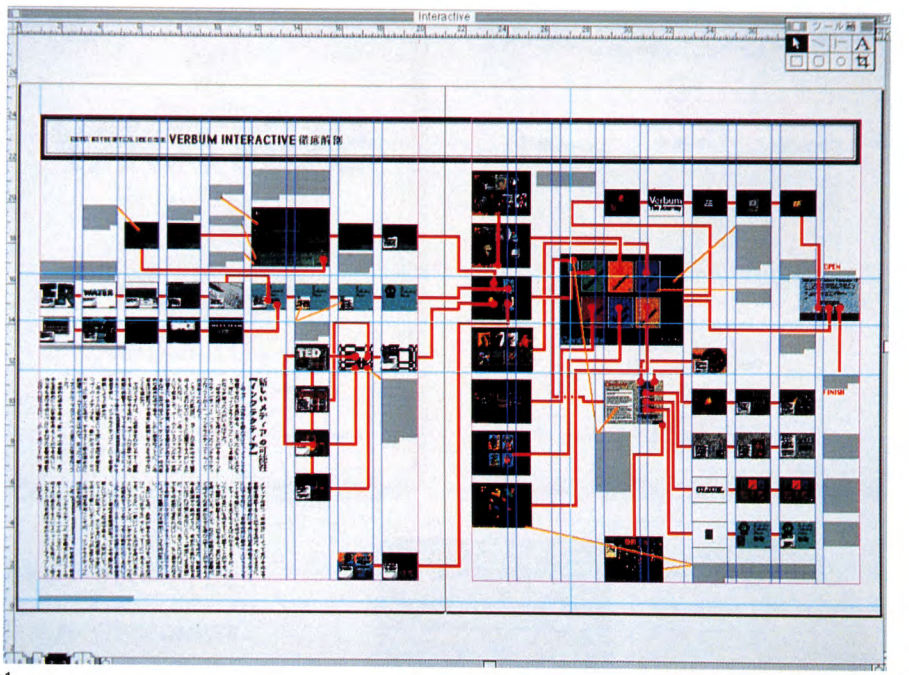
◉これからは、外部のデザイナーの作ったデジタル・デザインの仕上げや、デジタル製版処理、出力、印刷のサポートを始めるようである。

[連絡先]〒107 東京都港区赤坂5-1-26
サンライズ赤坂ビル　03-3584-2521

F2 クリエイティブルーム

◉2年前にMacintosh II cxを買って以来、印刷物が出来上がってゆく過程をそれまで以上に意識するようになった、ような気がする。DTPシステムにおけるその入口から出口までの、「総合的生産システム」を意識せざるをえない状況が今、私のまわりには存在する。コンピュータを利用してどのようにデザインワークを進行してゆくべきか、とゆうことではなく全体のシステムをデザインワークのなかでどのように利用してゆくのか、とゆうことが最近よく気にかかる。しかし、まあ時間がなぜかかかってしまうのは私の未熟なのか、某A社の陰謀か。

(むかいひろかず)



1

「GAMEぴあ」をDTPで制作

3

4

1,2 「GAMEぴあ」第2号をレイアウト中のモニター。
3 「鉄男II」B1ポスター(海外映画祭プロモーション用) Macintosh II fx. Photoshop, Illustrator, PageMaker, FreeHand. 企画制作社=F2 AD+Dむかいひろかず P天満眞也 Pr黒川文男 プリンティング・ディレクター=佐々木格 製版印刷=テンプリント 出力=印画紙〈Verytyper System4000−5300〉リバーサルフィルム(Lasergraph LFR−plus) ●デジタル的方法を極力感じさせないよう、従来のアナログ手法をいかに効率良くデジタルデータにおきかえられるかを試してみた。
4 「GAMEぴあ」第2号

PROPELLER ART WORKS

1

プロペラ アートワークス

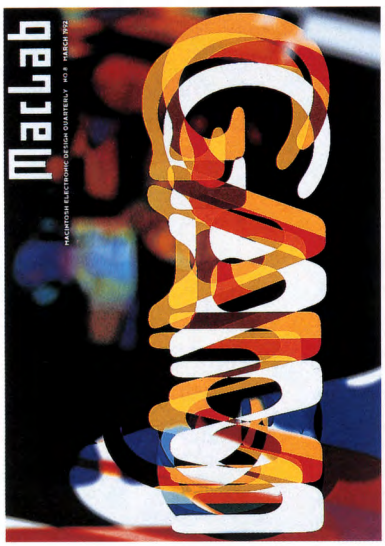
◉株式会社プロペラ・アート・ワークス。1982年設立。コマーシャルとエディトリアルのグラフィックデザインスタジオ。「ナンバー」「マリ・クレール」「P・AND」「ELLE JAPAN」誌の他、数多くの雑誌のアートデレクションを担当。また、グラフィックの他に博覧会の映像制作を数多く手掛ける。現在、すべての制作はマックにより行なわれている、国内でも有数のプロダクション。国内外アーティストとのコラボレーション多数。

2

3

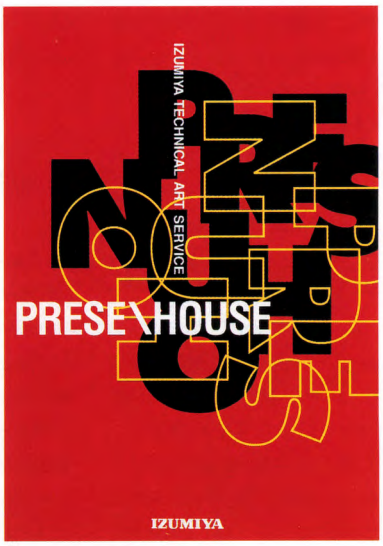
1　Too CATビル　雑誌広告　AD+D山本万里子　P宮沢寿彦　Pr江並直美　プリンティングディレクター（PD）石塚晃（紅屋スキャン）
2−3　ポニーキャニオン　PR用CD　AD+D山本万里子　PD石塚晃
4　MacLab　AD+Pr江並直美　D山本万里子・木村真樹・伊藤幸恵・ネビルプロディ　PD石塚晃
5　IZUMIYA CATビル　パンフレット　Pr+AD+D江並直美　P宮沢寿彦　PD石塚晃
6　IZUMIYA　プレゼンハウス　パンフレット　Pr+AD+D江並直美　PD石塚晃
※すべて企画制作社＝プロペラアートワークス

すべての制作をMacで行なうデザインスタジオ



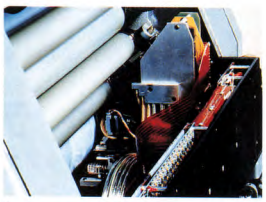
4

5

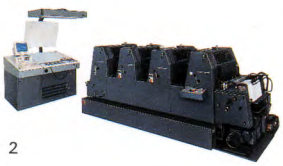


6

ハイデルベルグ GTO-DI



1



2

1 イメージング・ユニットは1016ドット/インチ(400ドット/cm)の精度でスパークする
2 ハイデルベルグGTO-DI
3 刷見本(複写してオフセット印刷した)

3

◉Post Scriptに代表されるPDL(ページ記述言語)で作られたファイルをもとにした製版データのイメージを刷版にするまでに約15分(菊四裁判)。データ処理から印刷までのすべての準備に約2時間、翌日には印刷が開始できるという版下/製版過程を完全に省略した実用的なポストスクリプト印刷機が登場した。ドイツ・ハイデルベルグ社が開発したGTO-DIがそれだ。刷版ができ上がるまでには、たとえばMac上でQuarkXPressやPageMakerを用いて作られたフルページアップデータを、ライノやアグファなどのRIPに送り、CMYKの4版に分解されたビットマップデータをマグネットテープに記録する。これが、最終ファイルとなり、同機のプレスコンピュータが読み取る。印刷機本体は、あらかじめ版胴に装着された特殊プレートに、高圧電極から放電によって、版のシリコン層に直接穴をあけ、4色同時に刷版を作る。あとは1時間当たり8000枚のペースで両面印刷が可能だ。

◉「プリプレス工程を短縮するからカラー印刷でも新聞社のサイクルスピードに匹敵する」(同社マーケティング企画課・斉藤秀樹さん)と、いうのだから、いかに早いかがわかるだろう。しかも、版下/製版の省略でコストを削減できる分、小ロットのカラー印刷が可能になった。特に従来のカラー印刷とカラーコピー印刷との間にできていた500〜2,3000枚のロット数は、カラー印刷やカラーコピーをしたくとも採算ベースに乗らなかった中途半端な数であったが、同機はむしろこの数を得意とし、新しいカラー印刷の分野を開拓する。「見本市や新製品発表など本日の夕方まで内容が決まらないが明日の朝はカタログが欲しい、あるいは、パーソナルユースでカラー印刷表現にも対応できるようになった。DIの出現が新しいマーケットを作りだす」(同)というのも、決して大袈裟ではない。

デジタル製版データから自動的に刷版を製作 短時間で小ロットカラー印刷を高品位仕上げ

◉全国展開が可能な印刷会社で各地に同機を分散させれば、ISDNを使ったデータ通信と、受信地でマックを使って、新聞社と同じ分散印刷が可能となる。地域色を生かした全国展開のチラシ印刷や、輸送コストの削減も図ることができるわけだ。デザイナーにとっても同機を想定して仕事ができれば、仮に印刷上で問題が起っても、画面上に戻れば、版下/製版で再びやり直すことなく、修正が簡単にできる。また、デザイナーと印刷機が直結しているために、各部の指定の実行も確実。デザイナーは中間過程のやり取りの手間や、コストに煩わされることなくクオリティを高めることに専念できる。

◉しかしながら、同機にも泣き所がないわけではない。刷版をデジタルデータから作りあげるためのコントロールを、空中放電によって行なうため、刷版には通常の網点とは違ったものができる。このためPaint Soft系のソフトを使った濃度の一定した仕上りはきれいだが、トーンカーブが緩やかに流れるものや人の顔などは、通常の印刷に比べてどうしても劣るところが出てくる。色そのものについても、オリジナルの存在が、従来の工程と違って不安定なので、誰がトータルに色を見ていくかが問題となる。指定する側は、モニターのRGB系の色とYMCB系のどちらをオリジナルの色とするのか、そのへんの誤差も考えなくてはいけない。ともあれ、RIP対応ならMacでもPCでも機種を選ばない印刷機は、また、ひとつDTPのあり方を広げたと言える。

(中島みなみ)

超　時　間　座　談　会

PICABIA❷

Macintoshをめぐる冒険

考える猿もいる

PICABIA②とは何か？
よその雑誌の座談会の続編を
やってしまう大胆企画。
2年前に行われた出力環境を
めぐる問題提起は、
未だに大して変化がない
ということらしい。
5時間に渡る大人数長時間の
面白話のほんのエッセンス。
Macintoshをめぐる
あぶない会話が延々と……。

◉Producer
村上光延

◉出席者
石塚晃
覚田義明
園田浩二
平のぞみ
高尾直樹
竹内富士男
前田香織
山下達典
村上光延

村上　勝手に「ピカビア座談会第2回」と名付けたのですが、前回の話がぼくにとって、多分皆さんも面白かったと思いますので、第2回としました。まず、なぜ、こういうメンバーになったのかというエピソードをまじえながら、出席の皆さんの紹介をします。

まず、富士画報の竹内さんですが、実は、ハイパーダックスの紹介なのです。ピクトログラフィが、初めてマック対応の仕事を始めた頃だと思いますが、ハイパーダックスの平さんに教えてもらったのです。「MdN」の猪股裕一さんが何でも一番、日本のサービスビューローの草分けとして有名ですが二番目、三番目が富士画報かダックスか分からないんですけど、そのくらいに古くからやっているんですね。ピクトロとか新しい機械を思い切って買って。

僕との仕事では、沢田研二のアクト・シリーズのパンフレットの仕事で、紅屋スキャンでポジ入力、マックで加工してもらい、すぐ富士画報のピクトロ出力して、次の朝には沢田さん本人にOKをもらった。3日で56ページという超ハードな仕事を、ついこの間やってもらいました。

石塚さんは、みなさんもご存知だと思います。石塚さんには、ぼくの仕事を最初からサポートしてもらっています。

石塚　定形のことをやるのはなんでも簡単なんです。でも、村上さんたちデザイナーさんのやるクリエーティブ的なことは私たちはできないよ。

村上　園田さんは、九州にいたのですけど、その時からの知り合いで、ぼくの使っているソフトは主にイラストレーター、フォトショップ、シェード、ディレクター、スィーベルなどですが、すべて園田さんから教えてもらいました。この人がいなかったら、ぼくはソフトをこれほど覚えていない。ソフトを縦横に使いこなしている人として、色々発言して欲しいと思います。実は、前に九州にいたとき、東京・千駄ヶ谷のハイパーダックスにピクター出力をよく頼んでいたはずです。お互いはよく知らないと思いますが。

園田　そうですね、最初の頃はそのピクターしかフルカラーで300dpi出るものがなかった。けっこう迷惑かけたと思います。

平　こちらもなかなか希望の色が出なくて難しかった（笑）。

村上　九州にもそのころピクターはあったのですが、なぜ九州で出さずダックスで出したかというと、そのわけをぼくは聞いて知っているんだけれど、言ってはまずいから。夜道は一人で歩きたいから。

次の高尾さんは、もと紅屋のスタッフで、いまはi&iで、マックがらみでいろいろやっている人です。いろいろぐちゃぐちゃ勘違いの多いこのごろですが、この人だけは信用できるし、ぜひ表に出て欲しい方なので参加してもらいました。本人はいやがってましたが（笑）。

ハイパーダックスの平さん。ぼくの仕事ではピクターもそうだし、ライノのモノクロもいろいろ出してもらっているので。行けば必ず面白い話が聞けます。ついこのあいだ、久々に二人で大発見したのが、レオドライブとタヒチの光ディスクでバッティングするということ、二人で超大喜びしました。

次が、現在九州にいて、今日のために来てくれたアップルセンター天神の覚田さんです。次に紹介する山下さん、前田さん、それに園田さんとは元同僚みたいなかたちだと思うんですけど。

一同　（異様にもりあがる）

村上　ぼくの作品の、例の、パソコン通信小説「アポクリファ」の装丁ができたのは覚田さんのおかげなんです。この人にパソコン通信を教えてもらって、……これだけヨイショしたからあとはよろしく、という人です。次が、サイテックスの山下さんと前田さん。一緒に話して貰えそうな他のメーカーがいないので、今日はお二人によろしくお願いします。では、まず出力店の方から困っていることを何か……。

竹内　時間というのが一番の問題ですね。時間に遅れないでくれ、と。そのへんが一番つらいところです。「早くやれ」と言われる。

平　みなさんそうですよね。自分のは一番でやって欲しいって。締切が近いからと言って。

一同　（そうそう、と同意）

村上　そうそう、って。前田さんも経験者ですよね。

前田　でも、ここでこんなこと言ってもいいのかなってことありますが……（笑）。

村上　（力強く）それを言って欲しいんですよ。ここまで出かかっていたのに。九州のパークウエイ系列で、ライノを入れていた……。

前田　（反応あり）

村上　前田さんだけでなく、園田さんも、覚田さんもライノをさわっていた経験があるんですよね。早くやれと言われても、順番あるもの。僕は「MdN」の猪股さんに順番待ちを教えられて、よく守る方だと思うけど。

一同　（反応あり。盛り上がり）

竹内　コピーと同じような感覚で持ってこられる方はいますね。自分の事務所のレーザーライター感覚で。300dpiの世界と1000とか2000dpi台の世界と違うということを理解で

日本でのMacの広がり方って色々な意味でマナーを無視してるよね……覚田

きないで、ただ早くやれといわれても困ってしまいます。

村上　遅れていても納期はここ。企画が一週間延びた、デザインがまた一週間延びた、でも印刷物納品日は同じ。

高尾　アイリスを、お客様にも完全にプレゼン用と断って出すのですが、持っていくとクライアントはその場でその色でOKを出すんですよね。そうなると、そのあとで、デザイナーさんがこの色で出せって言うしかないんですよ。それでどうするかというと、やはり戻ってきて4色で限りなく近づけるって作業をたぶんやっていると思いますよ。出ないのですが、見かけ上その色に近くまでもっていきます。

村上　印刷所では、結局分解し直しになる？

高尾　データをまるっきり作るってかたちになると思います。ただマックの世界のプリンターには、その金額でプレゼンに使えるのはアイリスやピクターくらいしかないのです。あとはフィルムを出して、とかなんとかで本当の印刷色校になってしまう。デザイナーさんはプレゼンの段階であるにもかかわらず、製版フィルム出力代と同じくらいの料金を出費して、そのあとカラーアートなりコンセンサスの料金とられる。メーカーはマックといろいろ直結したから、制作費はコストダウンすると宣伝していますが、実は、やり方を間違えると2倍にも3倍もかかってしまう。

村上　確か雑誌広告で、プリンターメーカーが「これは色校に使えます」というのもあったと思いますが……。どうなんでしょうか。(笑)

一同　(異常な盛り上がり)

竹内　アイリスで出力したものを二次原稿として使う方もけっこういらっしゃいます。ですから、使う人の問題でしょうね。

山下　石塚さんや高尾さんのところ、トランスフォー入ってなかった？

高尾　うちにはまだ入ってません。

石塚　うちはアイリスが発表になったとき色々調べて、まだ結果は出してないです。

山下　ああそうか。で、トランスフォーのテストされていたんですね。

村上　トランスフォーって、なんですか。

山下　カラーマッチングです。

石塚　結局、本紙刷りにあわせるんですよ。アイリスをわざときたなく出す。限りなく4色インキに近づける。紙白もアイリスで白を作る。

村上　それはソフト？

山下　サイテックスのワークステーション用のソフトとハードです。

石塚　アイリスの特殊な紙を使っても、紙白をまず作って、それにアイリスのインクのせてプロセスインキに近づけるというものです。

山下　あれだとバッチリいくでしょう。

高尾　それを今、待っているところですよね。うちも6月頃に導入予定です。

石塚　ただし、たった1枚だけで色校というのはいいものでしょうかね。現実に。4～5枚出して、いろいろ回して校正するのが普通じゃないですか。デジタル・プリンターで出てくるのは1枚ですから。コスト的にも全然あわない。

村上　2枚出すと2倍？

石塚　かかります。それに、1枚出しで校正に使うってことは、どう考えてもOK出ないでしょ。我々はそうしたいんだけど、クライアントさんがそうしてくれない。

村上　色校正につかえるプリンターなんて言ってくる。マックをみんなで使っていこうと思うのなら、従来の仕事の流れの方を見直して欲しいんだけど。で、色校でも4～5枚はいらないと思う。

石塚　だから、マックやられている人は、データ・ツー・データ、同じモニター持っているから、校正はお互いの画面見ればいいじゃないかという考え方あると思いますよ。

山下　アイリス・トランスフォーだったらランニングコスト安くなりません？校正機いれて、ショバ代考えて、月のリース料いれると。メーカーサイドから言うと。

一同　(反応あり)

村上　渋谷のグラフィテックには、ライノがあそこにしかないときにカラーアートってのちゃんとあって、未だにある。でも高いといわれている。ところで、昔からカラーアートは印刷の業界でちゃんと入っている。ただ、誰もカラーアート使わない。マック業界では。

覚田　だから、園田さん、ぼくはA－Timeにいたとき、出力店にカラーアートは必要ですって言ってた。

園田　言ってたけど……(笑)。

覚田　マックは奥が深すぎて、あーぁ、どこまで勉強しなければいけないんだーって恐怖だよね。でも、いつかセレクターに輪転機のアイコンが出てきて、直接自分のマックから印刷をコントロールできるようになるかもしれない。

山下　それは来年出てくるでしょう。

覚田　さっきから色校のレベルの話をしていたんだけど、色校正と輪転機の差ってのは、もう。

石塚　ない。

覚田　それがサイテックスに繋がっている？

石塚　いや、そうではないんだけど。

覚田　マックも直接繋がるんですか。

石塚　それはいまコダックさんで作りつつあります。でも需要がプリプレスの方向いてますから、高く売れる(笑)という。でもハードの値段をマック用には1/10にしないと売れないです。悲しいかな。

山下　アプルーバルとアイリスは目的が違うから。アプルーバルは網点見るのであって、アイリスは網点を見ずに色を見るためのものであって、これで分けているんですよ。

覚田　アプルーバルが出力店などに導入されればいいですね。

石塚　提案しましたよ。いろいろな所で。でも……。

竹内　またお金かかるっていうことで、検討中……。

平　でも思うんですけど、うちは販売をやっていて、グラフィックのお客さんが中心なので、印刷として出すのが目的でしょ。印画紙とか35ミリのポジ出力サービスやライノ出力、ピクター出力などをやっているんだけど、実際、さっきから言ってる差っていうのが私たちが間にいることによってすごく起きているという部分があるような気がする。印刷会社と最初から話せば、自分はどの紙でどの大きさで刷りたい、インクの特性もあって、画面はこうだけど実際はこうなるよって最初からアドバイスを貰えるのに、そこに私たち出力店が入ってきてぽっと出したりして、私たちはお客様のやってきたデータをただ流すだけ、お客さんが膜面上だ下だってのは、さっき言ってたみたいに使っている人は覚えなければいけない、そこをお客さんがやってこないかぎり印刷でうまく出しようがないってだけの話で終わっちゃうでしょう。そうすると、出力店がそこまでどれだけお客さんに対してアドバイスができるかという、時間の問題と知識の問題があるような気がして。そうするとこういう出力店が中間にあるよりは、印刷会社がマックをたくさん持ってくれて、もっと安価に出るようになればいいなーと思いますけど。

園田　出力店には出力店の使命ってのがあると思うんですよ。印刷会社って、こうやって近しい関係が出来るとまだ話できるんだけど、だいたい営業の人に、ユーザーがいきなり

中身で勝負しているつもりでも機械のせいにしたくなるときがある……園田

の、新製品だと見られて危ない気がしますが。

覚田　マックのシステムを導入する際に、いつも一番困るのは、従来の仕事のシステムっていうか、流れにむりやり入れ込もうとすることだよね。変更するのは、いつもマック側なんです。たとえば、ソフトを作り直して欲しいとか、エクステンションを付けてくれ、それに何千万払う

4色分版のフィルム出してこれ印刷してほしいんですけどなんていったら、むこうもむかっぱら立てると思う（笑）だけど、大半がアルバイトみたいなレベルのオペレーターにやってもらうことになるから……。

覚田　それ言わないほうがいいよ（笑）

一同　（反応あり）

園田　線数間違っていても気がつかないことあるんですよ（笑）。角度が全部同じだったり、重ねたらまっ黒でしたとか……言っちゃった（笑）。

一同　（笑）

園田　印刷会社でも、石塚さんみたいに上がりのことすごく心配してくれて真剣にやってくれる人ばかりだったらいいんだけど、逆言うと、いままでさんざんいじめられてきて（笑）。印刷会社はマックの色校がと言うまえに、自分のとこの平台と輪転の出来上がりの差をどうして言わないんだろうかと思うんですよ。

村上　だって、普通だもん、それが。だから、ぼくなんか最初マックで入稿するときすごく困ったのは、今みたいにピクター、アイリスなんて機械なかったから、反射原稿もできなかった。で、宣伝します。なつかしいでしょ（と、作品「サイテックス・バタフライ　ポスター」出す）この頃は自分のデータがこれ（色校）だったのに、これ(QMSカラープリンター出力もの）しか出なかった、プレゼンも出来ない。作品の上がりを信用しきってくれた山下さんのおかげで、これポスターになった。QMSとか見せても、どこの企業だって買ってくれないですよ。で、最近作ったもので、これが（コクヨのポスター）さっき話の出てきた『ピカピア』見てプレゼンしてもらって動き始めたもので、ぼくが最初に持ってったのはレーザーライター出したやつと手書きのこれで、こんな方法で制作し始めて、その次はもう色校なんです。で、その前にピクターで出せるかっていったら、ワンソフト・ワンファイルものだったらいいんだけど、いろんなソフトの合成は手間がかかるだけで、本当の表現が出ない。確かにピクトロにも限界ありますよね。それから、もともとくすんだ紙しか使えないコンセンサスと、本紙校正ができるカラーアートの問題ですが。

石塚　コンセンサスはカラー印画紙ですからね。

村上　紙が選べるのがカラーアートですね。

石塚　コンセンサスは、マックのプリンターもそうだけど紙が選べない。

村上　もっとコストダウンして、レーザーライターレベルまでってのは極端だけど、それくらいの感覚で揃えられるシステムにならないと。それで、カラーアートが入れば次はやはり色校機くらい欲しくなる。何で出力店が、そこまでどんどん増やさなきゃなんないのってことになる。

竹内　そうですね。ソフトを多少揃えても、ハードもソフトも売ってない出力店は、機械の値段に押し潰されちゃって、やらないほうがマシってかたちになってしまう。

村上　それぞれの販売店、それぞれの印刷会社が得意技を持っていかないとまずいと思う。マックは儲かるという考えだけの出力店がどんどん増えて、ピクトロ持ってないのにピクトロもありますって、ウソついて雑誌広告している所もあるんですよ。光磁気ディスクのことだけど、ものは同じでも、フォーマット違っちゃうと、読めるだけとか、書けなかったりするんです。

高尾　そうですよね。そのへんがちょっとはがゆいですよね。

村上　最近出たフロッピーの3.5インチ最低ですよね、一個もないでしょ、多分。（一部から不審の声）

平　3.5は一番いいんですよ。あれを共通フォーマットにしようといって、ナカミチも共通になったから。

村上　失礼しました。勉強不足で。

平　ドライブのイニットの話で、ある日村上さんがレオドライブを持ってきてスキャンしたデータを書き込もうと思ったら、書き込めないって騒いでるの。レオ用やタヒチ用など全部のイニットがシステムに入っているのにロックの表示がされていて、書き込めない。いままで出力では問題なかったから気づかなかったけど、何でだろうって……。

覚田　スタートアップマネージャーは使ってないんですか。

平　使ってる。全部使ってるんだけど、なおかつロックされてるの。村上さん、ロックされてんじゃないのって一回ディスクを出してみてもロックはされていないし、おかしいねって、全部イニットはずしてレオだけきちんと入れたらOKだったの。両方入れてたのが原因……。

園田　そうしていくと、思うんだけど、まずね、最初にできないことに過剰反応してあそこはダメだって言っちゃう（笑）。

一同　（ウケる）

覚田　昔のマックの業界って非常に紳士的で、マナーやルールをみんなで守ってきた。でも最近、マックが儲かるってわかってきた企業が突然参入してきた。でも、当然ノウハウがないから、結局誰かが引き抜かれていく、引き抜かれていく人って、まぁ、ねえ、（一同笑い）握手できない人だったりするから。そういう人が作っていくわけですよ。グローバルにものを考えないもんだから、独自のフォーマットやコマンドを作ってしまう。だから、最近マックのよさがだんだん崩されてきているって思いません？今度3.5インチドライブが出ると……。

村上　ナカミチに合わせる……。

平　いえ、ソニーでも読めます。

覚田　出力店もユーザーも、何を使えばいいか分からない。

園田　だからね、フォーマットにもドライブの仕様にも共通するんだけど。アップルとサードパーティーが話し合ってコントロールしきれないのが悪いのだろうけど、あれって、例えばマックのショートカットの話にしてもね、一応はマナーとしてユーザーインターフェイス用のお手本をちゃんと作っていたのだから、それを崩すやつが悪い、本当は…。

覚田　日本でのマックの広がり方ってのは、いろんな意味でマナーを無視しているよね。

村上　今日出席しているようにまわりにそれぞれ専門の人がいるから、ぼくはそういう勉強しなくてよくなって本来のデザインを勉強できる。

覚田　システムの勉強は合う人と合わない人がいると思うけど、マックの場合、DOSと違ってシステムの中身もアイコンだから、ぼくみたいにコンピュータの知識がないものでも簡単にシステムさわれる。それがマックのすごいとこだよね。

村上　マメにセーブするようにって聞いていたけど、そんなの関係ないから、おお！○が1000描けた、2000描けた、おおすごいすごいってやってたら突然爆弾マーク。版下破る奴いないじゃないですか、でも好き好んで落とすわけじゃないのに、バカ正直なんですよね、マックは。でそのときに思ったの、やはりこれ以上使うのはシステムの6.いくつとかそういうのちゃんと勉強しないと、絶対まずいなって。でも自分が○書いてた時間より早かったから、使いたかった。偶然他の人と違った変なことばかりやり始めて、ここにいるような人たちと知り合いになって、作品を面白いって言ってくれると、こんなのは、こんなのは、見せびらかすのが楽しみでこうなっちゃった。

園田　ぼくは前に国内メーカーのパソコンソフトのパッケージ作っていて知っているんですが、パッケージの裏側に注意書きがあるんですよ、動作環境が微に入り細に渡って。それにくらべると、マックなんて無責任のかたまりみたいなもんで（笑）。

村上　PCとかIBMとかいろいろありますが、システムが6.05,6.07とかいうふうに欲しいんだったら買いなさいとか、そういうのないの？

覚田　あるんじゃない。この中で98分かっている人は……いない？

（P.154へ続く）

うちにしかないはずのPhotoshop2.0を複数の全然知らない人が持ってるんだ……石塚

わたしはいかにしてMacintoshに出会い、そしてElectronic Designの道にはまっていったのか

……江並直美 PROPELLER ART WORKS アート・ディレクター

「Mac使えぬ者、わがスタッフにあらず」

最初にお断りしておくが、わたしたちは、決してMacオタクの集団ではない。これから書くことは、ごく普通に仕事をしていたデザインプロダクションが、いつの間にエレクトロニックデザインオフィスになってしまった話である。そして、あるデザイナーが体験したMac現在事情の話でもある。

私のスタジオ、プロペラアートワークスから三角定規、ロットリングが完全に姿を消してほぼ2年たつ。3年前1台だったMacは、今や10台、一人一台の体制で日々のデザイン作業を行なっている。当社の仕事の中心はグラフィックと映像制作であるが、グラフィックの仕事に関しては100%、映像関係でも様々な部分でマックは稼働している。印刷物の制作に関しては、すべてデータ入稿で行なっており、従来の方法、いわゆる切る、貼るの作業は気がついたら消滅していた。少し前まで大活躍していたレーザーコピーは単純なコピー機能しか使わなくなってしまったし、新しく参加したアシスタントに及んでは、その操作方法も知らないありさまだ。

私がMacを初めて購入したのは、'88年も終わろうとしている頃、MacIIが発売された時である。それまでもコンピュータに興味はあったが、その経験といえばファミコンくらいしかやったことはなかった。もっともこの仕事を始めた頃から、いつの日かコンピュータを使って、モニターでデザインが出来ればいいなと夢は描いていたし、実用化はしなかったが'86年には、大日本印刷画像研究所のレイアウトコンピュータの開発に協力していたこともあった。

しかし、Macを購入したものの、まもなく「ELLE JAPON」を再創刊する仕事に関わったこともあってほとんどさわれず、時々、店の地図を作る程度の使い方であった。そのころは私自身、Macでどこまでのことができるのかよくわからなかったし、そんなに大きな期待ももっていなかった。ましてや、今のような状況になるとは夢にも思わなかった。これは、今から思うと、最初に薦められて購入したアプリケーションのせいだったかもしれない。このまま眠ってしまうかのようにも思えたMacだったが、はげしく触れる機会は意外と早くやってきた。

1990年「ELLE JAPON」のアートディレクターを辞任。10年近く従事した媒体の創刊、リニューアルのアートディレクターの仕事にもそろそろ飽きてきて、しばらくグラフィックの仕事を離れようかなと思っていた、ある日のことだった。私のところで4年間アシスタントをしていた、松本弦人氏（現サルブルネイ代表）が同時期にMacを購入したにも拘わらず、多くの仕事にMacを使用しているという話を聞き、遊びがてら見に行ったのである。この日のことは、今でも忘れられない。そこで私が目にしたものは、まさにMacが作りつつある印刷物だった。現在のような大型のリアルデータを駆使した物こそまだなかったが、IllustratorとQuarkXPressが、雑誌の指定原稿を作り、カタログの製版フィルムを作りだしていた。

また、ビデオワークスからバージョンアップしたばかりのMacroMindDirectorによるアニメーションにも驚かされた。そこには、かつて私が夢に描いていた世界の一部がすでに存在していた。そして、次の日追い立てられるようにMacを数台、そして大型モニターやいくつかの周辺機器を注文した。それと同時に、私は全スタッフに言い渡した。「Mac使えぬ者、わがスタッフにあらず」スタッフが若いせいかも知れないが、この方針がすんなりとうけいれられ、この日から、私たちのエレクトロニックデザインへの精進と挑戦が始まったのである。

Macによるデザイン作業に移行した理由や目的をよく聞かれる。スピードアップとか、コストダウン等とそれらしい理由はつけれるが、私の場合、何かとても可能性があると直感したからで、当初特別な目的意識はなかった。とにかく、これなら楽しく仕事ができそうだと思ったからである。

エレクトロニックデザインの道は一日にしてならず

デザイナーやアシスタント一人に一台の体制を目指しMacの台数を、徐々に増やしていった。始めの頃、一つのアプリケーションを学ぶのに数台のMacをスタッフ全員で使い、皆で討議しながら技術の修得をすすめた。学習はすべて仕事の中で行なった。

実戦の使用は緊張感をもたらし、修得は比較的早かったと思う。本やマニュアルを読むことも大切だが、実戦に勝るものはないと思う。もっとも当時は今ほど環境が進んでいなかったし、アプリケーションも出そろっていなかったので可能だったということだろう。

しかし、私たちのスタートは結構強引な形だったかもしれない。経験不足による問題も随分と発生した。プレゼンテーション間際に

ごく普通のデザインプロダクションがいつの間にかエレクトロニックデザインオフィスになってしまったお話と「MacLab」の実験による驚きと新しい発見の数々そしてカラープリプレスの現状はどうなっておるのか、江並直美氏が徹底解説する

江並直美　NAOMI.ENAMI
アートディレクター　プロペラ・アート・ワークス代表。
「ナンバー」「マリ・クレール」「P・AND」「ELLE JAPON」誌等のアートディレクターを歴任。現在、MacLab誌、編集兼アートディレクター。映像作品として、アジア太平洋博覧会九州電力館、横浜博覧会NEC館、バルセロナ横浜シティークリエイション横浜館、東京P/Nパナソニック　サーチビジョン、ジェノバ国際船と海の博覧会日本館等。ベルギー国際実験映像コンクール。東京国際ビエンナーレ。DISK OF THE YEAR '85 USA。全日本CMフェスティバル秀作賞

なってカラーファイルがプリントされず、モノクロのプレゼンテーションになってしまってり、その原因を追及するのにまた、何日も時間をついやしたり……。と、今から考えても冷汗のでるようなことが随分あったが、結果としてこの時の体験や研究が今の基礎をささえることなった。

デザインの仕事にコンピュータを活用する点で、もっとも考えなくてはならないのが、デザイナーの技術修得、そして新しい形の共同作業体制だと思う。一人か二人のデザインスタジオの場合そんなに問題にもならないかもしれないが、数十人以上をかかえるプロダクションの場合はきわめて重要な問題となってくる。特に現在、学ぶべきアプリケーションは増加の一途をたどり、出入力やシステムの知識も複雑になっている。今、Macを購入したデザイナーは、目の前にはあたかもエベレストがそびえたっているような思いではないだろうか。

私たちの場合、デザイナー、アシスタントを含め、全員が同時に学習を始め、徐々に得意とするアプリケーションを各自持つにいたったが、最近参加のアシスタントに関して、そのドリルはやはり頭痛の種である。とにかく、Macが使えなくては何も始まらないのだから。

学校を卒業したてのアシスタントには、従来のように紙焼きを取ったり、ロットリングを扱う練習の代りにMacの基礎からの学習を実践している。新しいアシスタントには、まずQuarkXPress、Illustrator、Photoshopの最低三種のアプリケーションが使えるように指導する。もっともこれらのアプリケーションはすべて高度な機能を持っているので、まず最低限使えるようになった後に、時間をかけてチップスを修得する方法をとっている。それに加え、絵を描くのが得意な人間には、ペイント系や三次元のアプリケーション、映像に興味がある者にはMacroMindDirectorやPremierを教習している。

スタッフ全員が基本技術の他に、漫画の〝サイボーグ009〟のように、得意なアプリケーションをひとつかふたつ持ち、仕事の中で連係できる体制の構築を目指している。

アプリケーションの使い方は、触れているうちに段々と理解できるが、システムとか出力のノウハウの本当の正しい知識は、一体誰が供給してくれるのかという問題はかなり大きい。たとえば、アップルやその他のサードパーティが教えてくれる知識はある程度役に立つものの、実際のエレクトロニックデザインの現場で行なわれていることとはかけ離れていることか時々ある。

もっともMacは、デザインのためだけに存在しているわけではないから、このあたりの事情については理解できるのだが、高価な機械を買ったほうとしてはどんな疑問にも答えて欲しい気もする。では、どうやってコンピュータの専門家でない私たちが、それらのことを学んで行くのか。それは今のところ雑誌を読むか、人に聞くしか方法はない。もし、どんな疑問やトラブルにも答えてくれるところが存在すれば、もっと環境は広がるのではないだろうか。

「MacLab」はマックのラボラトリーである

「MacLab」誌は、株式会社SOFTWARE Too（旧株式会社いづみやソフトウェア・インターナショナル）が発行しプロペラアートワークスが依頼を受けて企画、制作しているエレクトロニックデザインの実験誌である。16ページのニューズレター形式でスタートしたのが、1990年の10月。最新の９号までには紆余曲折があったが、現在は64ページの季刊と16ページの「NewsLetter」という二つの冊子がある。季刊の「MacLab Quarterly」はビジョナリーを介しサイテックスによる製版、「NewsLetter」は、すべてイメージセッターによるフィルム出力で製版されている。

少し宣伝をさせていただくと、この雑誌は、Too（旧いづみや）の営業所を介して販売されている。1992年の秋からは、ページ数を増やし広告も掲載。一部の書店でも販売を開始する予定である。

これから、Macをクリエイティブに活用したい方には、第一線の現場レポートと実験がお役に立つと思うので、ぜひご覧いただきた

ポニーキャニオン　CUTS
AD+D山本万里子
製版＝紅屋スキャン

い。ちなみに'92年の表紙デザインは、ネビル・ブロディ氏が担当している。

さて、1990年当時、この「MacLab」を創刊するにあたって、私は制作上と編集上で2つの新しい方法を試みた。デザイン、制作上はエレクトロニックデザインの実験誌という観点からも、全ページマックで制作しすべてデータで入稿することにした。そのためにビジョナリー及びサイテックスの製版を担当するのは、当時、その稼働を始めていた紅屋スキャンに依頼することにした。それは現在、エレクトロニックカラープリプレスのパイオニアとなった、紅屋スキャンとわたしたちとの長く密接な協力体制の始まりでもあった。

編集上の工夫は、すでにある作品や事項を取材するのではなく、本誌上で様々なアーティストが行なったMacによるコラボレーション、そして実験をレポートしていくことである。この約2年の間にアーティスト・タナカノリユキ氏、漫画家・蛭子能収氏、写真家・五味彬氏から、ネビル・ブロディ氏まで、すでに数十人の第一線アーティストがこの実験に参加している。参加した作家の中には、これがきっかけで、Macを自分で購入してしまった人も何人かいる。

◉エレクトロニックデザイン三種の神器

「MacLab」が具体的にどのように制作されているか簡単に解説してみる。まず使用しているアプリケーション。1992年6月現在、制作の中核をなすアプリケーションは、私がエレクトロニックデザインの三種の神器と呼ぶQuarkXPress2.04J、Illustrator1.97J、3.0EそしてPhotoshop2.1Jである。

この三本があれば大抵の印刷物は作れる。各ソフトのくわしい解説は他の本に委ねるとして、初心者の方に簡単に説明すると、Photoshopで写真やタイポグラフィー、グラフィックエレメントの画像加工やデータのコンバートを行ない、Illustratorで図やタイポグラフィーを作る。最後にQuarkXPressで全てをまとめるというような工程で作業は進んでいく。

文字原稿は、すべてEG-WORDか、MacWriteIIで書かれている。そしてOASIS、PAINTERと言ったペイントソフトやTypestyler、Letrastudio、FONTOGRAPHERのようなタイポグラフィーソフト。

また、三次元ソフトStrata VISION3d、Swivel3Dまで、数十種類のアプリケーションを使用している。また、ライターからの原稿受取にはNiftyの電子メールを利用している。場合によっては文字原稿が優先するが、基本的にはデザイン優先で、ライターはその文字に合せて書く一般誌と同じ方法をとっている。

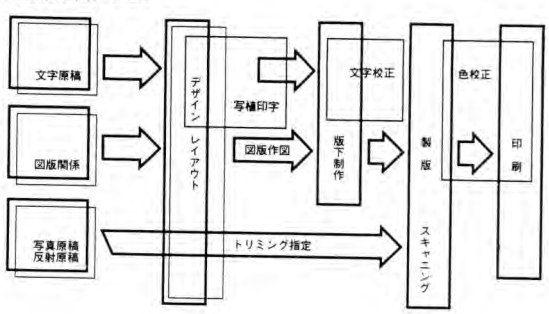
使用する映像イメージを、デスクトップに取り込むにはいくつかの方法がある。従来のポジや反射原稿は、紅屋スキャンのスマートスキャナーかスキャンテックでスキャニングする。Photoshop等で画像編集が必要な時はリアルデータ(印刷対応データ)、あたりのみの場合は、データサイズが小さくてすむリサンプルデータで受け取っている。ちなみにA-4,1Pサイズの写真の場合、データの大きさは約40MB(リゾ14、CMYKモード)である。これらの大きなデータのやりとりは、光磁気ディスクを介して行なっている。最終的な印刷寸法が比較的小さな写真(マッチ箱程度)は、ビデオカメラの画像を使用することが多い。特にインタビューや座談会で特別にポートレートを撮らないときなど、音も同時に収録でき重宝している。ビデオカメラで撮影した画像は、RasterOps24XLTVというボードと、それに付属するアプリケーション、メディアグラバーを用いて、画面キャプチャーを行なう。色編集を行なわない限り、PICT形式のデータで紅屋スキャンに入稿している。またビデオカメラの代りに、キヤノンの電子スチルカメラを時々使用する。

その他にわたしたちは、最近Kodakの電子スチルカメラによる方法を積極的に試みている。このカメラはNikonF3のボディを利用したCCD(130万画素)による電子スチルカメラで、一枚あたり約4MBの画像を連続して150枚撮影できる。付属のプラグインアプリケーションを使用すればPhotoshop上で画像を開くことができる。このカメラは「MacLab」No6,No7誌上で五味彬氏と試作機を使ったのが最初だった。このカメラは、撮影した写真を現像してまたスキャニングするという工程がなくなり、データそのものを構築するところがすごい。

モデムを介して電話回線で画像を送ることができるので、ロケ地で撮った映像をたちどころに送ることができる。ネガやポジの代りにデジタルデータが存在し、それはコピーしてもまったく劣化することなく複製がいくつでも可能である。オリジナルという概念を変えざるえなくなってしまう。その後五味彬氏は、あまりの高品質に感動して購入してしまった。

スキャニングという、中間工程を排除してしまう高品位電子スチルカメラの出現は、エレクトロニックデザインの進むべき道をさし

■従来の印刷プロセス



しめしているように感じる。このカメラについては、後にもう少し違う角度から触れてみたい。

◉一番もどかしいイメージセッター出力

図表、ロゴタイプ類はすべてIllustratorで制作しEPSデータでサイテックスにわたしている。Illustratorで構築された網指定は、そのまま網点構築がなされるので指定の手間や製版所での間違いは生じない。これらのMacのデータをサイテックスのデータに変換するのは、ビジョナリーというインターフェースを介して行なわれる。FreeHandで制作されたデータより、Illustratorの方がなぜかスムーズに変換されると紅屋スキャンには聞いている。時によって、複雑なFreeHandデータはFILE EXCHANGEというアプリケーションを用いてIllustratorデータにコンバートの後、変換している場合もあるそうだ。

さて、このMacのデータをサイテックスデータに変換するビジョナリーは、現在のところ英文を変換することは出来る。しかし、日本語には対応していない。よって、日本語の本文、タイトル類はイメージセッターでペーパー出力されたものをサイテックス側の高品位入出力機レイスターで入力し、最終的にイメージャーと呼ばれるマシンですべてのデータの集版を行なうというような面倒な工程を踏んでいる。「MacLab」を制作していて一番もどかしく思うのが、このイメージセッターによる版下出力である。画像を貼込み、トリミングも完了しているデータをすべてSAVE AS(複製)。次に、画像抜きの作業を行なわなくてはならない。

しかし、近日発売予定のQuarkXPress3.1J、PageMakerの最新バージョン3.5を使用し、そして近い将来ビジョナリーが日本語化されることで、この面倒な作業は改善され、データがサイテックス上でそのまま高品位フィルムになる日がやってくるだろう。

ここまで主に書いてきたのは、サイテックスを使用する季刊「MacLab」の話である。これに対して、QuarkXPress2.04上に必要なデータをすべて張り付けたものを、イメージセッターで4色分解フィルム出力する方法をとっているのが「MacLab NewsLetter」である。「NewsLetter」で使用する写真のスキャニングは、ハイエンドデスクトップスキャナーをその目的によっては使用する時もあるが、基本的にはやはり紅屋スキャンに依頼している。

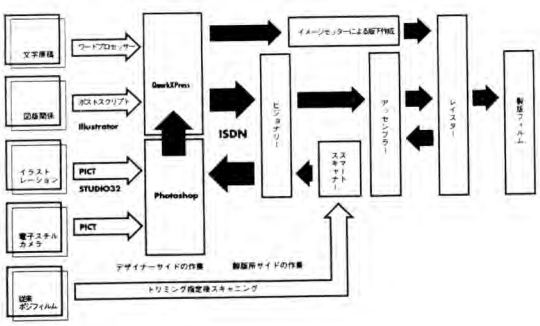
◉技術偏重ではなくクリエティブ重視

サイテックスによる製版は、大型システムとの分業化ということもあって比較的楽に作業を進めることができる。が、イメージセッターによるとレイアウトデータの細部まで気を使わなくてはならず、なかなか骨が折れる。しかし、コスト的にはイメージセッターに軍配が上がる。この方法の他にもMacのデータを製版フィルムにする方法もあるが、それは後に述べるプリプレスの現状で触れてみる。

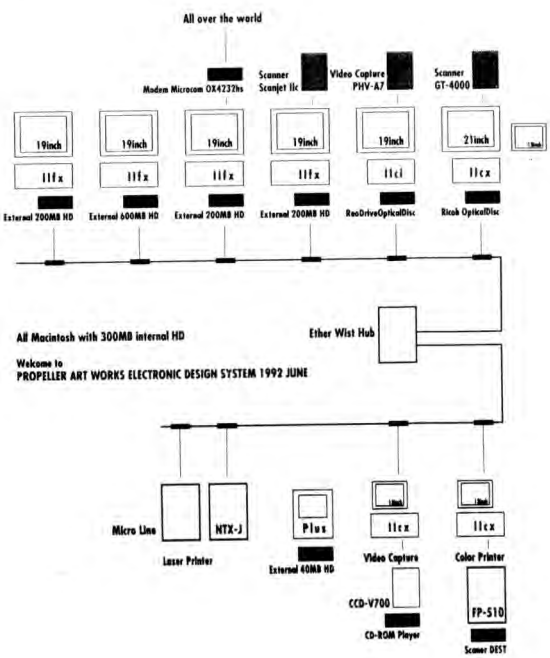
製版フィルム完成後、サイテックス、イメージセッター、どちらの場合も簡易色校正、そして色校正をとった後本刷りにはいるのは従来の方法と同じだが、色校正時に発見される間違いはデザイナーの責任によるものも多く、データ作りの精密さがコストに反映されてくるのでなかなかたいへんである。

このようにして、「MacLab」誌を制作していて一番感じるのは、デザイナー、ライター、イラストレーター、カメラマンの関わり方が変わること、データという共通の媒体に基づいてコラボレーションが実現されることである。職域の制限はなくなり、データの粘土

■Electronic Design



■プロペラアートワークスのSYSTEM



をデスクトップの上で皆でこねあげていく感じさえする。

たとえば同じ素材を、制作に関わった人間がその役割を交代して作ってみるとまったく違った物が出来上がるかも知れない。そういう、普通の本では実現しにくい実験を行なっていくのも「MacLab」誌の役割のひとつである。

この雑誌で毎号繰り返される様々な実験は、驚きと数多くの新しい発見を生む。しかし、決して技術偏重にはならないように努めて編集しているつもりだ。本誌の目的はやはり、エレクトロニックデザインの可能性を追求するところにあり、なによりもまず、クリエイティブであることを掲載の絶対の条件として考えている。エレクトロニックデザインを実践している人、あるいは現在まったく興味がない人も、ある時はことば巧みに、またある時は強制的にデスクトップの前に座らせ、ゴチャゴチャ言わずにとにかく何か面白い物、刺激的な物を作ってみよう。また、その過程を共に体験しようというような雑誌でもある。もっとも新しいことをやるためには、様々なハードルを乗り越えなくてはならず、わたしたちは、ますます家に帰れなくなるのである。

QuarkXPressはエレクトロニックデザイナーのスタンダード

名刺あるいはB倍ポスターを作るにしても、グラフィクデザインの仕上げ作業はレイアウトである。日本語環境におけるエレクトロニックデザインでその役割を担うアプリケーションはQuarkXPress、そしてPageMakerである。2、3年前、私たちがこの2本を選択する際、アメリカの雑誌等を参考にしPageMakerを最初に購入したが、はっきり言ってこれは失敗だった。PageMakerには、いままで三角定規とロットリングで構築していた正確な小数点以下のミリ的単位感覚がなかったのである。手で触れることができないデスクトップ上で、座標設定による正確な位置指定は、デザイナーの作業には不可欠である。

そして、このことをクリアするQuarkXPress日本版との出会いは、目から鱗が落ちる思いだった。バグが多いという問題もあったが、QuarkXPressがなかったらわたしたちは、こんなにデザインの作業をMacに置き換えなかったと思う。といって、PageMakerを全面否定するわけではない。PageMakerは、オフィスDTPいわゆるビジネス文書の制作には、操作も簡単でよいと思う。ただグラフィックデザインには少し不向きに思う。「MacLab」の取材で、イギリスの若手エレクトロニックデザイナー、ネビル・ブロディ氏、イアン・スイフト氏、マルコム・ギャレット氏らと話した機会にも、彼らは口を揃えたようにQuarkXPressを推奨した。

QuarkXPressを使い始めた時、その機能としてついているトンボには少し困惑した。このトンボにはこれまで馴れ親しんだ製版線はなく、仕上げ線しかなかったのである。また、センタートンボもセンターにない。これだけをご覧になって、使えないと判断された人も多いと思う。しかし、この点に関する解決法はいたって簡単。書けばよいのである。実際の仕上がり寸法より天地左右とも40mmづつ大きく用紙サイズを設定し、文字ボックスと画像ボックスを旨く組み合わせれば簡単にトンボを書くことができる。もっとも近日発売予定のQuarkXPress3.1Jでは、このトンボ機能も改善され日本式のトンボスタイルになっている。

QuarkXPressのもうひとつの大きな特長は、オプションでその使用目的にあわせて、機能を追加出来ることだ。これには、QuarkXtensionというアドオンソフトが必要でアメリカでは、Quark社の他、数十社のサードパーティーから50以上のXtensionが発売されている。日本語版でも最新3.1J発売と同時に数種類発売される予定である。ここでは、その内ふたつを簡単に紹介しておく。まず、そのひとつ目は指定用アドオンである。これは、従来手作業にたよっていた雑誌などの指定紙をQuarkXPressで作成するためのものである。たとえば、文字ボックスにその字詰め、行数、そして級数指定などを表示し、プリントする機能をもたすことができるようになる。写植スケールで計測しながらのレイアウト作業は過去のものとなるだろう。

それともうひとつは、面倒な表組を簡単に作ってしまうTableWorkというアドオンである。表組が多用される媒体などでは大幅なコストダウンと作業の高速化が計れると思う。

アメリカで発売されているQuarkXensionで、わたしが非常に興味を持ち日本語化を切望しているのが、台割作成管理ソフトPageDirectorである。デスクトップ上に台割りに基づいたミニラフを作成できる。たとえば、2色ページと入力したページに4色広告を設定したりすると警告してくれる機能があったり、各ページにメモを作ること出来る。そのメモには、著者名であったり原稿料や制作経費が記録でき、その積算計算を行なうこともできる。

作成したミニラフはQuarkXPress上に展開でき、仕上げレイアウトの基本テンプレートとして使用可能である。まさに、雑誌の管理職の仕事を支援出来る強力なアプリケーションだと思う。

エレクトロニックカラープリプレスの現状はどうなっているのか

初めてMacのカタログを目にした時、「4色分解の製版フィルム出力が可能」ということばが印象的だった。3年くらい前、東京に一カ所しかなかったイメージセッターによる出力ビューローも、現在は60カ所以上になった。また、ビジョナリーを介したサイテックスによる製版を受付ける製版会社も数社を数える。このあたりで、マッ

クで制作したデータを活用して印刷物を作る方法を整理してみよう。

一番簡単なのは、レーザープリンタで出力した物を版下にする方法である。ロンドンのグラフィックデザイナー、イアン・スイフトが一人でデザインしている雑誌「STRAIGHT NO CHASER」に代表されるようなアンダーグラウンドマガジンは、この方法に頼っている場合が多い。若干のジャギをデザインのテーストとして考えるなら、とにかく版下制作費はかからないし、データが出来たその場で仕事はほぼ完了である。また、小さなサイズの印刷物であれば大きく出力し、縮小印刷すればまったく問題はない。

もっと高品位な版下を望むなら、イメージセッターを使用することとなる。最新型のマシンでは、B-3トンボ付きまでの版下が出力できる。また、もっと大きなサイズが可能な機械もすでに発表され、発売が期待される。文字の種類にさえこだわらなければ、イメージセッターによる版下制作は、早くとても高品位である。

現在、イメージセッターで使用可能な日本語書体は、モリサワ7書体、その他5書体の計12書体である。2書体しかなかった少し前に較べると、随分充実した感がある。アップルから最近発売されたTrue Typeは、ライノトロニック社に問い合わせると、システム7で欧文のみ出力できるらしい。日本語は300dpiのみで出力可能だが、まだ正式にはサポートされていないそうだ。以上のような状況だが、どちらにせよ版下制作に写植指定や貼込み、そしてロットリングの修練は不必要となる。

イメージセッターによる4色分解フィルムはどこまで期待できるのか

イメージセッターを用いて4色分解フィルムを出力してみたが、印刷所に拒否された話を最近よく聞く。その第一の原因は、フィルムの濃度不足である。要するに、製版するのにはフィルムの透過度が不足している。薄いのである。かつて「MacLab」誌上で都内数十カ所の出力センターの品質を調べたことがあったが、その結果たるやさんたんたる有様だった。中には、蛍光灯にかざさずとも透けてしまうフィルムまであった。

これは、ひとえにマシンのメンテナンス不足、そして出力ビューローの製版に対する知識不足のあらわれである。イメージセッターはどのメーカーのマシンでもしかるべき調整と手順、そして自動現像機のメンテナンスを行なえば、かなりの水準の製版フィルムが望める。もうひとつの問題は、網点のばらつきである。たとえば、チャートで10%から30%までの部分が5%であったり、80%が100%あったりというメチャクチャなグラデーションを構築しているフィルムも目立った。いくらコンピュータで、1%刻みの網指定が行なえてもこれでは何もならないし、印刷所が嫌がるのはあたり前である。

それと、これらの出力ビューローにカラーアートなどの簡易校正機、または色校正機をもっているところが意外と少ないのがまた問題である。印刷所に対する製版フィルム入稿には、最低でも簡易色校正を添えるものである。「印刷してみないとそのフィルムに問題があったかどうかわからなかった」というデザイナーの話を時々聞くが、それは、あまりにもそのデザイナーの経験値がお粗末な理由だと思う。

もうひとつ考えなくてはならないのが、イメージセッターに何を求めるかということではないだろうか。私は、従来の製版に使用されている数億円する機械と、イメージセッターをまだ同じ次元では考えてはならないと思う。カラー写真の製版は充分可能だが、高級美術印刷を求めてはいけないと思う。イメージセッターにはそれに適した印刷物があるはずだ。たとえば、カラー印刷を低価格で行なえることで、少部数の印刷物、ミニコミなんかはこれから形態が変わっていくだろう。また、イメージセッターの網点テーストを活かした新しい表現をデザイナーは考えていくべきではないだろうか。

アメリカやイギリス等のエレクトロニックデザインが盛んなところでは、イメージセッターによる製版は非常にポピュラーである。しかし、よくその使用状況を分析してみると、EPS、ポストスクリ

Too '92GAM紙袋
AD=Neville Brody・江並直美
D山本万里子
製版=紅屋スキャン

GAGAコミュニケーション
AD江並直美　D木村真樹
製版=紅屋スキャン
▶Photoshop2.0E、QuarkXPress2.04J、リアルデータ70MBを駆使したポスター

プトデータを中心としたものが多いように感じる。大型のリアルデータを用いた写真を多用した印刷物は意外と少ない。この点は日本の現状とは対照的である。

「MacLab」の制作過程でも述べたように、ビジョナリーを介してサイテックスの製版システムを使用すると、かなり高品位な印刷が可能である。ビジョナリーというインターフェースは、日本語はまだ変換できないがMacの代表的データ形式EPS、PICT、TIFF等をサイテックスのデータ形式にコンバートし、また、サイテックスでスキャニングされたデータをMacのデータ形式にコンバートする機能をもっている。このことで、Mac上で印刷用のスキャナーで取り込んだデータを扱えるし、Macで作ったデータを高品位に網点化することができるのである。大日本スクリーンが開発したシグマグラフも同じような機能を持っている。

このほかにMacのデータを活用する方法として、ポジフィルム、や反射原稿などの二次原稿の制作があげられる。すべての印刷所がMacに対するインターフェースを持ちえない現状では有効だし、加工した画像を一度ポジで確認したい場合や、データのままコンバートして色の再現がむつかしそうな時(たとえば、Photoshop上でRGBからCMYKにモードを変更してみて色が著しく変化してしまった時や、モニターでしか美しく見えない色が多く使われてしまった場合)もまたしかりである。

ポジで出力したものを、もう一度スキャニング段階で色や調子を修正することが出来る。オールデータ入稿にくらべて作業工程が増えてしまうが、これは有効な回り道である。ポジフィルムの出力に関しては、QCR-Zi、SOLITAIRE、FIRE1000といった高品位フィルムレコーダの出現で環境が整ったといえるだろう。現状では、35mmから最大8×10インチまでのポジフィルムの出力が可能である。

反射原稿を二次原稿としたい場合は、美しさからいってもIRISによるプリントがベストだと思う。日本語にはまだ対応していないが、ポストスクリプト対応1800dpiの高解像度は、Illustratorで制作した掛け合わせで色のついた0.1mmのラインを再現する。もちろんPICT画像もプリント可能である。

また、先に述べたKodak電子スチルカメラと同時に発売されたXL7720というデジタル・プリンタも、色そして画像の再現性は特筆すべきである。

このプリンタは、あまりデータが大きくなくても美しいプリントが可能なところが不思議である。Kodak電子スチルカメラの一枚あたりのデータは約3.7MBであるが、8×10インチのサイズにプリントしてもなんら問題なく二次原稿として使用できる。PICTのデータ、たとえばSTRATAVISION3dのような3次元アプリケーションで作成した画像にも効果的である。

◉写真画像の入力・スキャンニングについて

今度はMacに写真画像を入力、スキャニングについて触れてみたい。スキャナーは、低価格のGT-6000から高価なスキャンテックまで本当にピンキリである。ただしハイエンドな機械でないと美しい画像を入力することはできない。よくカタログを見ているとやたら高解像度が高性能だというような印象をうけるが、これは少し間違った認識である。スキャナーの性能はオーディオと似ていて、そのダイナミックレンジにあると思う。

表現力がどれだけあるかということである。もちろんGT-6000クラスのスキャナーでの画像も充分にカラー印刷することはできる。しかし、なんとなく薄ぺらい印刷になってしまうのである。わたしたちは、今のところスキャニングに関しては、すべて紅屋スキャンに頼っている。最近は町の出力ビューローでも、ColorGetterやISC2010といった高品位スキャナーをもっているところが増えてきたが、これも製版フィルムの出力と同じで、どの程度技術的に信頼できるのかはなんともいえない。

スキャナーも、フラットヘッドタイプになって簡単になったといわれているが、製版、印刷の知識と経験がやはり物をいう世界だと思う。スキャニングに関して、もうひとつ認識を深めなくてはならないのが、解像度に対する理解である。これはエレクトニックデザインを駆使する上でもきわめて重要で、このことを避けてアプリケーションの操作をきわめても、行き詰まってしまう。また、解像度の仕組みをうまく使いこなせば、新しい表現も可能である。しかし、これらの一連のテクニックについては、少し話が複雑になるので機会をあらためたい。

スキャニングするには、その画像を印刷するサイズ、解像度dpi、そして製版線数lpiの関係を把握しなくてはならない。もう少し説明すると、72dpiの画像を印刷の網点におきかえるとして、1ピクセルは0.35mmである。このまま133線の網点に変換すると、ギザギザのある印刷物になってしまう。133線の網点に変換する場合は、網点を構成する列の幅は約0.19mmとなる。つまり、ひとつの網点を構成するためには、0.19mmの半分の大きさのピクセルが必要となり、これは約0.1mmである。つまり、1インチの幅で0.1mmのピクセルの密度にするためには、25.4mm÷0.1mm=254となるわけで、約0.1mmのピクセルのリゾレーションは、254dpiな1る。

ちなみに、175線の印刷物を制作するのに必要な解像度は350dpiである。これを、72dpiのモニターで表示すると、350÷72=4.86倍の寸法で表示されるわけだから、非常に大きな画像になる。これが、わたくしたちの名ずけたところのリアルデータと呼ばれるものである。こういう話になってくると、初めて方は頭が痛くなってしまうかもしれないが、これはエレクトロニックデザイン時代の基礎知識だ。

さて、写真を自分自身でやるにせよ、外注するにせよ最終印刷サイズを決定してスキャニングを依頼しなくてはならないので、社内でとりあえず仮のデータとしてスキャニングしなくてはならない。これには、低価格スキャナーで充分である。また透過原稿には、先に紹介したキャプチャーボードを使用する。

もっとも、このあたりの話になってくると、いろいろと他の方法や考えかたもあると思う。あくまでもわたしたちの体験し、実践している方法であると理解していただきたい。

どうして画像サイズを先に決定しなくてはならないかというと、スキャニングした画像を、QuarkXPress等のレイアウトソフトで印刷倍率を変更したままフィルム出力すると、製版線数が変わってしまうからである。つまり、トリミング用のデータと本番用のデータと二つ必要となるわけだ。

これは、サイテックス側にリアルデータを残しておいて、製版時にレイアウトデータと自動的に差し替えていくビジョナリーシステムを用いる場合も、イメージセッターでダイレクトに製版する場合も同じである。どちらのシステムでも、100%の画像データが最後は必要となる。

◉美しい流れを崩さないこと

モニターで見ている色彩がそのまま印刷されないことがある。印刷はご存じのようにCMYKの4色で色彩を構成しているが、モニターはRGBで表現している。このギャップを乗り越えて両者の色彩の違いを少なくするためにキャリブレーションの技術が開発されている。しかし、そのためには専用モニター、そして製版側とデザイン側の条件をまったく同じにしなくてはならないなど、経費その他で問題がいくつか残されている。

データを制作する上での注意は、美しき流れを崩さないこと。つまり、なるべく画像パレットの色彩配列を崩さないようにするためにRGBとCMYKの変換を多用しないことである。スキャナーする時にRGBで入力したものは、出来るだけRGBのまま加工していくのがよいし、CMYKの場合もしかりである。極端な話、RGBのものはRGBで画像構築するフィルムレコーダで出力したほがよい場合もある。

このような話を書いていると、デザイナーがそこまでしなくてはならないのかという疑問も沸いてくるだろう。わたしも同感である。エレクトロニックデザインを作業の単なる合理化と考えるなら、この話はマイナスだろう。しかし何か新しいものを見つけたり、考えるきっかけをつかむためと思えばすごくプラスだと思う。

やがて新しい時代の分業化が確立されるであろうが、これらのことをもっとポジティブに考えれば、制作するすべてのディテールまでコントロールできるわけだから、デザイナーがかつて持っていたもの、あるいはそれ以上のものを手にいれたとも感じてしまう。それを手間とみるか、それともよしとするかは、もはや個人の生き方の問題となってくる。

Macをデザイナー本人が使うか、オペレーターをおいて使っていくかは意見の別れるところである。ロンドンのペンタグラムスタジオのデザイナーで、Macを駆使するピーター・ウイットキンと話す機会があり、このことを尋ねてみたら、パーソナルユーズが多いロンドンでもペンタグラムスタジオは、デザイナーでないMac専門のオペレーターをおき、デザイナーは彼らと共に仕事をする後者の方法をとっているということだった。ピーター・ウイットキン自身もピーター・サビールのアシスタントとして10年くらいMacを使いこんでいて、彼自身の意見ではパーソナルユーズなのだが、大勢のスタッフをかかえる大プロダクションの場合はしかたがないのかも知れない。

同じく、ロンドンのデザイナー、マルコム・ギャレット氏の話はこれと対極的で興味深い。マルコム氏は、10年くらい前は10人以上スタッフでスタジオを運営していたが、本格的にMacを使うようになってから、アシスタントが不必要になったそうだ。ごくわずかの人数で仕事がこなせるので、現在のスタッフは3人である。この場合

SOFTWARE Too「MacLab」AD+Pr江並直美 D山本万里子・木村真樹・伊藤幸恵・ネビル-ブロディ Printing Director石塚晃（紅屋スキャン）

▶全ページ全ビジュアル及びTEXTは、Mac上で編集デザインされているエレクトロニック・デザインマガジン。世界の最新情報、チップスを幅広く紹介。また、オー線のアーティストとのエレクトロニック・コラボレーションを実現した、他に類を見ない雑誌である。
定期購読申し込みは☎03-5489-2966 ソフトウエア・トゥー。

プロペラ・アートワークス全スタッフ
前列右より、江並直美、山本万里子、木本絵理。
後列右より、小野英作、小池歩、岡田崇、木村真樹、伊藤幸恵。
［連絡先］㈱プロペラ・アート・ワークス
〒102東京都千代田区麹町2-14-1麹町ホームズ701
Tel.03-3288-5241

当然、彼本人がMacを使い、すべての作業を自分自身でこなしている。コンピュータをとるか、人をとるか。デザインプロダクションの経営方法も変化していく。

シミュレーションは新しい視覚体験をもたらし新しい発想を生みだす

エレクトロニックデザインの大きな特長に、強力なシミュレーションがある。イメージの変更が簡単に行なえることは、いままで面倒でやらなかったこともできるようになるし、何よりも目で確認しながら制作を進められるメリットは大きいと思う。そして、完成までの工程に体験していく視覚体験、そこで見つける多くの発見が、わたしたちに新しい発想を生みだしていくと思う。

そういう観点からも、Macはなるべく制作する本人が使うのがよいと思う。Macで仕事をはじめた頃は、ラフをつくってそのイメージをデスクトップに再現するアナログ的な作業を、単にMacにおきかえただけだった。今は、発想部分もイメージをつくるのも、最初からすべてデスクトップで行なうようになった。考える道具としてのMacも優秀である。頭と手でイメージを作るより、頭とマウスでイメージを作る方が、はるかに早く、また意外なものもできて面白い。クリエイティブの作業面でも、Macが有効であることはまちがいない。

しかし、デジタル技術のみにこだわる気持ちはない。従来のテクニックとデジタル技術の融合もあるし、両者の利点を活かしもっと自由にやるのがいいと思う。ただ、デジタルにはまっていると、かえって手で書くことが、新鮮であったり、造形に関する視点が変わったりする。

エレクトロニックデザインに決まった道はない。自分にあったアプリケーション、方法でまったくよい。それぐらい、ものすごく自由な世界である。とにかく、プレゼンテーションは美しくなるし、そのデータでフィニッシュも楽になる。そして、Macを使うと誰でもそれなりの形が出来てしまう、と良いことづくめなのだが、そんな状況を迎えているからこそ、職能としてデザイナーを実践してきた者にとっては、より新しい表現を追求する必要性があるのではないだろうか。

Macに使われてしまった人たちのことを、「Mac猿」という表現がある。Macは優秀な道具である。それに逆に使われないように注意しなくてはならない。これは、非常に重要なことである。しかし、わたしは最初は猿でも良いと思う。決めつけが表現領域をせばめるし、電子環境とは、もっと広大でおおらかな世界だと感じているのである。そして猿は人へ進化するのである。

さて、最近Macのアプリケーションは3次元ばやりである。いままで数千万円のコンピュータを使わなくては出来なかった、レーイトレーシングを駆使したフォトリアリズムのイメージを、デスクトップで作れるようになりつつある今、デザイナーの職能範囲はますます広がっていくだろう。

これは、デザイナーの新しい武器になるだろう。プロダクトデザインもさることながら、この技術がもっと進めば極端な話、ものによっては写真を撮らなくてもよい状況になるかもしれない。

また、グラフィックデザイナーの映像分野への進出を、Macは可能にする。新しい技術、QuickTimeや、高速マシンの出現。ビデオ機器とのインターフェースの充実がその環境を支援する。

そして、文字を作る仕事がデザイナーにとって楽しくそして利益を生んでいくことにもなる。日本語文字をつくるのはたいへんだが、英文のフォントセットを制作し販売することは、すでにヨーロッパやアメリカで始まっている。ネビル・ブロディ氏が主宰する「Fuse」というフォントだけの雑誌や、アメリカ西海岸で発行されている「Emigre」がそうである。これらは、デザイナーが制作した文字を発表し、またディスクで販売している。日本においても「Fuse Japan」発行の準備をPROPELLER ART WORKSで進めているので、興味がおありの方はコンタクトをとってほしい。

いままで、ずっと印刷することについて書いてきたが、これらは別に特殊なことではなく、やがて普通のことになるであろう。そして、メディアの環境が進めば、たとえばCD-ROMプレイヤーやISDNによる通信がもっと普及すれば、本格的にエレクトロニックコミュニケーションの時代になると思う。かつて印刷技術がコミュニケーションの革命であったように、マルチメディアがまったく新しい世界を構築していくだろう。コンピュータによるデザインはその入り口にすぎないし、新しい伝達方法を駆使するメディアをデザインし始めるためのイントロダクションだと感じている。手前みそで申し訳ないが、そんな試みの一貫として、今ふたつのプロジェクトを進行している。CD-ROM写真集シリーズ第一弾「五味彬Yellows」、そしてモニターのみの展示を行なうデジタルギャラリーの開設である。この本が発行されるころには、形になっていると思う。

本稿をしめくくるにあたって、ネビル・ブロディ氏のことばを引用する。「とことんMacと戦って、ある日ついにコンピュータに勝利することができました。その日以来コンピュータは、私の思うとおりに、あるいは予期せぬ好結果を生みだすようになったのです」

デザイン表現最後のフロンティア、エレクトロニックデザイン。意識の冒険は始まったばかりである。

◉写真家・五味彬、プロペラアートワークスが講師となって、デジタル写真とエレクトロニックデザインの講座を開講中である。問合せ、申込みは、ソフトウェア.TOO教室係（Tel.03-5489-2966）まで。受付時間は9:30〜5:30、土日祭日は休み。

DTP/DTPrのプロ集団 TECH DESIGN

斉藤和弘さんにDTP導入のポイントなどを聞く

代表取締役・斉藤和弘氏

市場が我々を待ち構えていた

◉「テックデザンイン」を簡単に言うと、デザイン制作プロダクションですね。やはりDTPの分野の仕事が多いので。

私の経験したことは非常に珍しいらしくて、いろいろな所で今後DTPを取り入れていきたいけれど、どういう発想で取り組んでいったらいいのかを話して欲しいと頼まれまして。いわゆるコンサルタント業ですね。ただ、うちの本体はやはりページネーション、そしてインフォグラフィクス、プレゼンテーションツール制作ですね。

ほんと、ありとあらゆるのやってるんだけど、雑誌、PR誌、単行本。出版物がどんどんDTP化してくるので、その受け口として我々のような事務所が今後ますます価値が高まるんじゃないかと考えています。要は、DTPでやりたいと思っても、それを発注する先がないわけですよね。我々のように、ある程度人数を揃えて、企業としてやっているところはない。マックを置いているところは、あくまで個人芸みたいなところあるでしょう。個人芸だと、定期的に何か頼むことできない。定期物や一定の量があるものは我々が受ける。DTPを導入されるときに、必ずみなさんおっしゃるのは、将来内製化したいというのがひとつ目的にあるわけですよ。ただ、いまの自分たちではできないので、我々のような会社がお手伝いを要請されてるんですね。実際には印刷所も人手不足ですから、上流工程では、その部分も自分たちでやろうという動きが出ているわけです。

◉私自身がDTPに取り組んだきっかけっていうのは、'88年、マックが日本語しゃべるかしゃべらないかの頃ですが、当時、私はデザイナーで、エディターやライターから原稿受け取るわけですよ。彼らはワープロで原稿書いて、ファックスで送ってくる。ワープロで打つということは、デジタルデータを作っているわけですよ、それをファックを通してアナログで送ってきて、デザイナーはそれを文字計算し、割り付けし、今度は印刷側に渡したら、彼らはそのアナログデータを見ながらデジタル化してるんですね。これはやはり不都合がある。ここをデジタルに変えれば、もっとスムーズなデジタルの川の流れができるんじゃないかと思った。デジタルのまま受け取って割り付けを自由にするには、どういうハード・ソフトがいるのかというのを、その頃から見始めたわけです。そしていきついたのがマッキントッシュだったのです。マックを入れることで、デザイナーが写植、文字をコントロールして、版下を組みあげてイメージセッタに送りさえすれば、製版の工程まででできてしまう。いままで何人もの人が違った場所、時間を使って達成していたことが、あっというまにひとつになってしまうわけで、この方法がこれからの主流になると自信を持ちました。

2Fの入出力センター

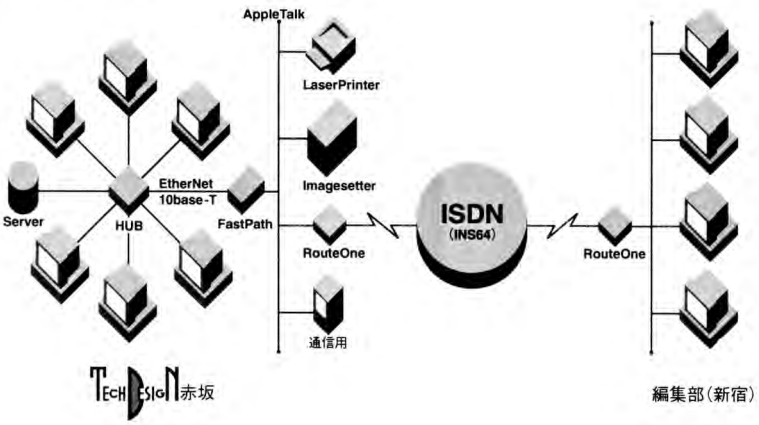
1Fのデザインルーム

1Fのデザインルーム（以上撮影＝松本明彦）

日本のDTPの草分けの一人で、あの『レディコング』のシステム構築に携わったテックデザイン の斉藤和弘氏に、DTP黎明から今日までの話やDTP導入のノウハウなどを聞く。「デザイン会社か、装置産業か」と自ら言うくらい充実装備のスタジオだ。

Macintosh Electronic Design

■ISNDの仕組み



◉'88年当時、ページメーカーの日本語ベータ・バージョンをなんとか手に入れて、レイアウト指定紙を作ったのです。文字は電算写植にフロッピー入稿してました。それでも、いままでの工程に比べれば非常に楽でした。エディター、ライター、そしてクライアントに対してのプレゼンテーションとしては最高のものでしたね。

そして、'90年5月に蘭華社「エルコン」の話が来ました。5月の段階では誰に聞いても無理だと。ところがアメリカではタブロイド版の新聞がマックでコントロールされていて、大抵クオークというソフトでやっているという情報を得ていましたので、これは日本でもできるのではないかと。当時新聞を作るシステムはページ1億かかる、1分早めるために1億、1色増やすために1億かかるといわれていたんですよ。32ページのタブロイド版を達成しようとしたら、50億とか100億とか200億とか桁違いの金額が提示されていた。ところが自分たちにそんなもの買えるわけはないし、じゃ新聞の制作システムを印刷所に借りようと思っていろいろ調査をしたんですが、たとえば日刊ゲンダイや夕刊フジは印刷所が作っていて、そのラインももういっぱいなわけですよ。どこにも隙間がない。新しい新聞を起こすとなったら、自分達で制作システムを作らなければならない、ただそれにはお金がかかる。で、私のところ相談来ましてマックでできるかもしれないと発想して、組み上げたわけです。当時は2書体しかありませんでしたから、タイトルなど貼りこみでやりましたが、タブロイド版をまるごと1ページ、文字も、写真も、イラストレーションも出せた。これにかけたお金は1億2千万円くらいです。毎日発行ですからね、月1回だったら誰も褒めてくれませんけど。システムもダウンしなかったってことで非常に評価いただきまして、残念ながら会社そのものの体力がなくて、なくなってしまったわけですが……。

◉当時マックはトラブルに弱い、よく壊れる、システムエラーが起きるといわれてましたが、わたしの作ったシステムにおいてはまったく問題がなかった。システムは非常に評価いただいて、これだけの人材、ノウハウを持ってるものはいないだろう、会社を起こしたらきっとうまくいくよというお話をいただいて、昨年の4月にスタートしたわけですけれども、やる当時は不安がなかったというのはウソでしてね。書体はないし、日本語の組版ルールにも合わないといろいろ言われていて、じゃ一般市場で勝負してどうなのかとずいぶん悩みましたけど、あけてみますとね、けっこうDTPというのが一人歩きしていて、誰もその実体を見ていなかったわけですよ。そこに我々がポーンと出たもんですから、おかげさまで最初から軌道にのった運営ができた。市場が我々を待っていたわけですよ。いろいろなものをやりましたけれど、休刊した『BOX』、市販誌のレベルでまともなDTPをやったのはこれが初めてでした。講談社の『VIEWS』から、光陽社のデータ使ってマックで仕事をすすめるが協力してくれないかといわれ、インフォグラフィクスを提供、アメリカから来たものは英語なわけですよ、日本語に差し替える作業もずんぶんこちらでやりました。この本は従来工程で作っていますが、フルDTP化の予定はあるようですね。

達成目標を明確にしなさい

◉私は、日印産連のプリプレス統合化研究会のワーキング委員として、会合に参加させていただいてます。そこで、確かにマックで作られたデータが多くなった、いままでの印刷営業では対応できないで困っているという話が出ているわけです。ある大手の印刷会社の方がいみじくもおっしゃってましたが、いまの営業は役に立たない時代がすぐに来る、とにかく自分たちの工程もデジタル化してるんだから、頭をデジタルに切り換えて営業しないといけない、御用聞き営業がデジタルをハンドリングできる

ようになるかというと、これもまた難しいんだ、と。DTPで雑誌を全部やっておられるある編集長は、いまの印刷営業さんはいわばバイクに乗らないバイク便のお兄ちゃんだ、と言います。そういう意味で、印刷所に入れてからのトラブルというのは出す側も、受け取る側も、共同でものを考えていかないと駄目だと感じてます。そこのギャップを埋められるのがテックデザインだと考えています。

私は印刷業界に対して、困ってるんだったら入稿ルールブックを作ってそれをデザイナーに渡したらいいじゃないかと発言しているんですが……。我々はいわばDTPの荒野を走る幌馬車隊だから、ある程度なんでもやっちゃう。モルモットみたいなもんだ。実験場というかな。

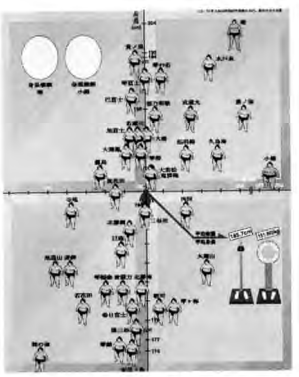
◉自分の手元ですべてハンドリングできると、担当者がすごいオーバーワークで倒れることになるんじゃないのかというご質問ですが、大丈夫です。私はやはり、役割分担あると思うんですよ。合理化のために入れたDTPは必ず崩壊するんです。合理化にならないから。DTPは新しい流れだから新しい役割が必要なんですよ。うちでは、グループごとに管理者がいますから、仕事のわりふりはきちんとしています。仕事の流通性はすごくいい。ひとりで抱え込んでしまうことはありません。

◉DTP導入のポイントで、達成目標を明確にしなさいといつも言っています。要するに導入の失敗例からの話なんですが、とりあえずデザイン事務所だしマックいれてみよう、みんなで使って遊ぼうって場合は大体「仏壇マック」になっているわけですね。とにかく拝むしかない。それで何もってくれない。これでなにをやるのかもっときっちり決めてやらないと、やはり動いてくれないんですよ。簡単に言うといままでの手の作業を画面に置き換えただけですから。自分なりの方法をつかむまでは、ネビル・ブロディも言ってましたけど、しばらくコンピュータと格闘しなければいけない時期があるわけですよね。具体的にもっと言えば、これをやるために入れるんだ、担当者は誰で、と決めないと難しい。これとこれは従来工程でやるから、こうしなさい、ここまではマックでどんどんやっちまおうじゃないか、これはフィルム出しだ、といった判断をするデジタル・ディレクターが必要ですね。そういう人間を社内で育てなさい。我々は育てられると思っている。でも、難しいのは、従来工程もデジタルも両方知ってないとなかなかできない。それから、教育コンサルタントにお金を使いなさい。マックは値段からみると100～200万で導入できますが、その先本当に使いこなすためにはそれなりのルールを覚えなければならない。それを我々は自分たちで覚えてきましたが、ある程度の会社なら予算化して、それにお金をつかえばスムーズに動くということですね。　　(1992・3・31談)

HardWare……MacintoshIIfx×2, IIci×15, IIsi×6, SE/30, 19Color Monitor×17, LaserWriterIINTX-J×2, Pixel Epo+PS/IPU, AGFA FocusII, Omni Media 3cx, GT-6000, NIKON LS-3500, CANON FV-540, MICROLINE 801PS+F, DTS-1015, 1GB光磁気ディスク, 45MBリムーバブルHD, Varityper 5300+RIP4000-J他。

福音館書店ブックカタログ

パーソナル
エンジニアリング・テスト版


「VIEWS」のインフォグラフィクス

［連絡先］
株式会社テックデザイン
〒107東京都港区赤坂2-21-12江沢ビル
Tel.03-5561-0125

Macintoshの日本語環境の多様化を考える

「日本語フォント・ルネッサンス」と、うかれてばかりでいいのか？

……㈱日本印刷技術協会研究指導部参事 小笠原 治

多フォントの時代へ

今日の我々の生活は文字に深く関わっているため、文字というのはいろんな取り上げ方がされる。文化的な側面、文字の果たす役割、文字の起源、教育や人名では文字政策はどうあるべきかなどがあり、技術の話の中でもこれらが影響して少しづつ異なるニュアンスになることが多い。

純技術的な側面で考えれば、文字は繰り返し使う図形であるといえる。そのためにシステム中に常備しておく。ワードプロセッサやパソコンで使っているJISの第1水準や第2水準は図形文字（グラフィックキャラクタ）と呼ぶ。これらは必ずしも「字」とは限らず、絵文字もある。ワードプロセッサにもJIS以外にハートやスペードなどまで入っているものがあるし、自分で作って入れられるような仕組みがある。

とりわけ漢字は字と絵文字の両要素を持っていて、欧米に比べてコンピュータ化を混乱させている。JISに鉄を表す漢字は3文字、剣は5文字入っている。アルファベットならaとaは同じ文字コードが振られるが、日本では形が異なると別の文字とする傾向がある。

欧米では字の形の区別は書体の切り替えで行われるので、これがフォントが増える一因でもある。こういった特別な要求やロゴのためにフォントの作成ソフトが販売されている。Macの世界ではフォントグラファやフォントスタジオが有名で、これまで写植メーカーが作っていたようなものが一般ユーザーでも手軽に使えるようになった。欧文なら既存のフォントを改造するとか、オプションを使ってポストスクリプトのType1フォントをTrueTypeに変えてしまうものまである。

日本ではユーザーがフォントセットを自分で作るようになっていないので、必要に応じて外字というのを追加している。上記のソフトはまだそのためには使えず、漢字の外字もアルファベットと同じ1バイト文字としてなら使える。これを利用するとカナ書体くらいは作れる。ただし漢字と混在させるのはFEP（かな漢字変換）経由ではなく、欧文と同じようにキーに割り当てて使うことになる。こういったかな書体は割と安く販売されている。

まだ日本語ポストスクリプトに外字の解決法は決まっていないので、各システム毎に外字を作れるようにしてもデータの交換ができないので困ってしまう。

欧米ではほとんどの文字はパソコンで扱えるようになってきた。パソコンショップでもその一部が販売されている、ポストスクリプト用のフォントは1万何千種にのぼる。その中には、いわゆる「活字」とは異なるものが多く含まれる。旧来から活字以外にいろんな世界に文字表現があった。看板、POPを始め、印刷関連でも、レタリング、インスタントレタリング、見出し専用の印字装置などがあり、これらすべてがポストスクリプトの世界に集まってきて、どれもMacなどで使えるようになりつつある。

日本でも多フォントの時代に向かっている。Mac環境では、ポストスクリプトはモリサワの5書体にさらに見出し用の2書体が加わり、さらにその先にも写植の書体がポストスクリプトに追加されようとしている。ということで、ここ1年くらいの間にパソコン環境でも書体に関してはちょっとした写植並のシステムになると見られている。

またアップルは日本語TrueTypeもリリースを始めた。こちらも6書体が第1期として提供される。他にTrueTypeを開発しているところはあり、ポストスクリプトを追いかける形になっている。書体を供給しているところからすると、どちらでもいいはずで、要は売れそうなところならどこにでも書体を出していくことになろう。日本にも書体流通という考え方が芽生えてきた。

これらが従来の電算写植と異なるのは、欧米と同じように活字以外の文字の世界もポストスクリプト化しつつある点である。前述の非活字の文字に加えて、東アジアなら印鑑や書道の文字が写植化したが、DTPではこういった雑多なものがより活発になるだろう。

しかし、これら面白いことやよいことばかりではなく、これから問題も起こってくる。第一にフォントの購入費用がかさむ。写植屋さんは商売道具なので何十書体を常備している。パソコンで写植並みのことをしようすると、ユーザーもフォントに何百万円も投資が必要になる。また外注と一緒に仕事をしているところでは、相手先にフォントがないときに問題が起きる。フォントの技術やデザイン以上に、DTPのサービス形態や利用環境の整備が問題となろう。

フォントとは

似たことばに書体がある。書体はタイプフェースというのが正式

1989年にアップルからポストスクリプト日本語プリンタが発売され、日本でのDTPがスタートした当時は、わずか2種類しか書体がなかったのだが、最近は各社からポストスクリプト日本語書体が発売されている。さらに、アップルの漢字TrueType、アドビのATM日本語版の登場で、マッキントッシュの日本語環境はにわかに騒しくなった。現状がどうなっているのか眺めてみよう。（編集部）

な訳で、デザイン面から見た言葉である。フォントは元々は活字の用語である。まず特定のデザインがされた活字のセットに名前がつけられる。それが書体＝タイプフェースで、一つの書体にはイタリックや太い字／細い字、幅の広い／狭いなどのバリエーションが同時にデザインされることが多い。これらで書体のファミリーを形成する。

しかし、活字では文字が使用されるサイズ毎に活字セットを鋳造しなければならない。この１つの大きさのセットがフォントである。印刷会社からすると購入する単位でもある。つまり、フォントはシステムや作業面からの分類といえる。大きな方から分類を見ると、書体ファミリーがあって、その中に各書体があって、各書体にいろいろなフォントセットがあることになる。

活字の時代には、一つの書体にいくつものフォントがあったが、写植の時代になって一つの書体は一つの文字盤にあり、それからが縮小拡大される。実際には写植の同じ書体でも、使う大きさのレンジをいくつかに区切って、複数の文字盤を用意することもある。それを別書体というか、別フォントというかは微妙である。書体とフォントの区別はつきにくくなった。日本の写植メーカーは太さの異なるバリエーションも別書体と呼んでいる。

アウトラインフォント

フォントの技術は、デジタル化にともない多岐にわたる分野の複合となった。デザインされた字形をアウトライン化する方式は、円弧と直線の組み合せ、スプライン曲線、スパイラル曲線、それとポストスクリプトのベジェ曲線などがあり、いずれも幾何図形である。

最も単純なデジタルフォントは、出力されるままのデータを丸ごと持っているもので、ドットフォントとかビットマップフォントという。これでは文字サイズの変更をソフトで行うのは困難で、データ量も多くなる。ただし、一字ごとに形を最適化しやすいので文字の品位は優れている。以上の理由で、小さい文字専用フォントには使われているが、主流のフォントは輪郭線の情報だけを持って、印字の時に中を塗りつぶすアウトラインフォントに変わっている。

ベジェ曲線

ポストスクリプトで使われているベジェ曲線は、始点終点とその間の２つの制御点の４点から成立ち、これらをチェインして曲線とするが、データだけを見ると直線ベクタの集りとなる。制御点はカーブの上には乗らず、常に外側にあるが、制御点を細かく取ればカーブに近づく。ベジェ曲線はベクタのデータが必要なので、特殊なベクタフォーマットであるとも考えられる。

元の図形から自動的に的確な制御点を作り出すことが難しく、慣れた人が手で修正する要素が残る。データの圧縮に関してはベジェ曲線は非常に効率的である。

フォントはどのように作られるか

最初のデザインはスケッチから始まり、欧米は最終的には幾何図形として、製図具を使って仕上げる。そのためコンピュータ化と相性がよく、この文字を輪郭データにする作業は専用のコンピュータシステムで行われるようになった。

既存の文字はデジタイズという作業を経る。これは描かれた字形を図形としてスキャナなどで読み取るものと、CADのように原字をデジタイザ上でペンでなぞって入力するものがあり、前者でも後者のような方法で修正する。

修正作業は非常に多くある。代表的なイカルスでは４種の点が定義されている。まずスタートポイントで、通常はこれが終点でもある。第二に角の点、３番目は制御点であるカーブセグメントで、４番目に直線と曲線のつながりの部分をスムースにするためのタンジェントポイントがある。こういった特徴を持ったポイントを適格に示すという手作業がある。こういった準備ができると、コンピュータでかなり文字作りがサポートできる。

一般に基準になる太さの字と、細い字、太い字の３種を先に作って、それぞれの中間の太さを自動的に発生させる。そのために図形の構造がそれぞれ対応するようにしなければならないからである。

一つのデザインのタイプフェースで合計５～９段階くらい太さのバリエーションがある。９段階もあると、バラバラに見たら太さの違いがよくわからないほどになる。なぜそれほどのバリエーションが必要なのだろうか。それは文字を組んでみた時の印象の調整である。紙面がもっと濃い感じとか淡い感じなどアナログ的に調整するために、多くの段階が要求される。アドビのマルチプルマスターは、これをもっと追求したものであるともいえて、ここではユーザが自分で太さや幅などを決められる。ただ残念ながら日本の文字はない。

次にヒントという処理のための情報をつけ加える。フォントのデータというのは、図形である字形を描画するものだが、しかし単にCADのように図形を描くのでは、文字を小さくすると１文字あたりのドット数が少なくなるので、込み入った部分がつぶれたり歪曲してしまう。

ヒントとは、文字を縮小しても文字のエレメントが本来あるべき姿をとどめるように、補助的な情報を入れて自動的に補正させることである。これは高精細イメージセッタでは不要で、あくまで字がつぶれがちな画面や低解像度LBP（レーザプリンタ）のための処理である。ちょうどCGで画像のドットの並び間隔に近いような図形は正確に描けないので、アンチ・エイリアジングという処理でごま

かすのと似ている。

字形のデータが揃ったならば、それらをコンピュータ上で使いやすいように実装しなければならない。ここからはデザインの問題はなく、コンピュータ技術の話になる。データをコンパクトにするとか、高速に書体のデータを呼び出して描画するためである。

多くのDTPは欧文用に考えられたものなので、1フォント255くらいのキャラクタしか扱えない。欧文の文字システムを日本で使うときの常套テクニックとして、実際には日本語フォントを何十書体かに小分けして欧文フォントの構造に格納して使う。これをスマートにしたのがポストスクリプトのコンポジットフォントである。

ポストスクリプトでType1と呼ばれるフォントのデータ構造をそのまま日本の7000もある文字にあてはめると、処理が遅いとかメモリ効率が悪くなる。また日本のフォントは縦組と横組で形の変わるものがある。こういった問題の解決として、外から見かけ上は縦横別の和文フォントで、実際のハードディスクに格納されているフォントデータは欧文のType1の構造を変えなくてもいいように、中間にコンポジットフォントという仕掛けを使う。和文でもメインメモリ上はフォントサイズの何十分の1以下しか占めないので、多書体化にも対応できる。他の方式でもなんらかの実装上の工夫があり、そういった処理はインストーラというプログラムで行われる。これはフォントと対で用意されるが、これからいろんなところがフォントを出すようになると、インストーラの差による問題も起こるかも知れない。ポストスクリプト純正フォントに関しては、モリサワとICLの2社がアドビの方式と同じものをサポートしている。

フォーマット

フォントのデータの構造が異なると、そのままでは互換性がない。文字のレンダリング（描画）を行なうのは、紙面全体の描画を行なうページ記述言語（PDL）の機能の一部であるが、一応PDLとは別物といえる。レンダリングはあまり聞き慣れない名前かも知れないが、CGなどで描画をする意味で使われている。それと同じように文字表示は作図機がペンで図形の輪郭を描いて、中を塗りつぶすようなことを一字ずつ行なう。

これに関する技術は、文字の字形の図形データをどんなフォーマットで格納しておくかということと、そのデータを画面／プリンタなどのビットマップ装置に画像化して表示するレンダリングのソフトに大別できる。レンダリングのところはラスタ化するという意味でラスタライザともいう。

Type1

事実上の標準の、ポストスクリプトで使われるフォントのデータは「Type幾つ」という区別がされている。ポストスクリプトの中では一つ一つのフォントは単なる図形データであるが、フォントは他の図形に比べて非常に小さいサイズで使うのと、繰り返し使われること、また数が多いことから、データ構造に前述のような特別な点属性やヒントなどの工夫がされている。

これらがなく、アドビのイラストレータなどの描画ツールで作成することができるユーザ定義フォントがType3であり、そのデータ構造はポストスクリプトのマニュアルに最初から記述されていた。しかし特別な工夫のあるType1は当初は明らかにされておらず、アドビ純正でない互換フォントやラスタライザの開発をしようとすると、それぞれ独自に解析をしなければならなかった。

ポストスクリプトは当初アップルのレーザライタというプリンタの中に閉じ込められたものであったので、ポストスクリプト互換のプリンタを作るときは、フォントの部分だけは独自技術で組み込んだものもあった。それでもType3はヒント情報を持たない図形なので対応はできた。一方、一般にフォントとして市販されているのはType1というヒント情報を持ったもので、これが一般ユーザ対象に流通したことで、内部に独自フォントを持つ方法ではType1が使えないので行き詰まった。

またフォントが増えるに従って、プリントする文字と同じ物を画面に出したいという要求が増える。これはアドビのディスプレイポストスクリプトという技術を使えば可能なことであるが、MacもIBM-PCもディスプレイポストスクリプトを採用しなかったので、流通しているType1フォントを画面に出すのは困難であった。

こういったType1をめぐる確執が後のフォント戦争の要因である。結局アドビ、はディスプレイポストスクリプトのソフトの中からType1のラスタライザの部分であるATM（アドビ・タイプ・マネージャ）を抜きだして単独で販売することになった。これで市販のType1フォントが画面でリアルに表示されるとともに、ポストスクリプトでないプリンタでもType1の文字が印字できるようになる。これはたいへん好評を博し、短期間のうちに大量に販売された。いかにType1書体が、ポピュラーになっているかを示すのである。

これとあわせてType1のフォーマットは公開された。フォントデータはプログラムでもあるので、中を覗くと英数字で書かれているところもある。最初の部分にフォント全体に関する情報として、何という名前のどういう種類のフォントであるか、形態上の仕様などがあり、後ろの方に文字ごとの描画プログラムが並んでいる。この肝心のところは暗号化されているが、その解読の仕方も明白になった。

Type1は先行していただけあって、フォントの標準フォーマッ

トとして認知され、ISOでも9541でそれにほぼ同等のものを規格として決めつつある。

True TypeとATM

TrueTypeはポストスクリプトと同じくベジェ曲線を使うが、3次ベジェでありアドビのType1という規格のものほどコンパクトではない別のフォーマットである。フォントのデータは大きいが、逆にデータを展開して表示するための計算時間は短くて済むものを目指した。

フォントデータとレンダリングのソフトの両者は複雑に絡んでいて、切り離せない。その理由の一つには滑らかな曲線を少ないデータで表現するために特殊なデータの持ち方をするからであり、TrueTypeとType1／ATMはベジェ兄弟であるが異なっている。

アドビのATMは複雑な処理をするラスタライザがあって、フォントのデータはコンパクトになっている。一方TrueTypeはラスタライザが簡単で、フォントのデータの方に描き方の情報が多く入っている。フォントのデータの比較は簡単にはできないが、一説によると後者の方が3割ほど大きくなるという。一方ソフトの大きさは、前者のATMが幾分大きい。

この差は一長一短がある。アドビのType1は、ATMのようなラスタライザやポストスクリプト、あるいはそのクローンなどのプログラムの書き方によって、同じフォントからの出力でも品質が変わることが有り得る。ATMも新しいバージョンになって速度が改善されるとともに、見た目にもよくなった。つまりポストスクリプトの文字の品質はフォントデータそのものの他に、表示するソフトのインテリジェンスに影響される。

TrueTypeはMSウィンドウズ3.1やMac-OS（システム7）のようにプラットフォームに付属して提供される。みんなが同じものを使うので、出力品質が変わる可能性が少ないし、このソフトを肥大させるわけにもいかないだろう。

TrueTypeでもポストスクリプトのように専用のプリンタも作られるだろうが、基本としてはホスト側で必要な処理をして、プリンタは既存の大量に普及している安物でも使えるように考えられている。300dpi程度のプリンタで比較すると、両者の差はほとんどわからない。

速度比較はよくわからない。理論的にはストップウォッチで描画計算速度を計るとTrueTypeの方が速いはずだが、遅いという報告もある。実際にはパソコンなどでは、ウィンドウのドライバなどの表示のルーチンをいくつも通って画面にたどりつく。これは現状でも時間がかかるものである。

そのため、MacやDOSのパソコンでは、例えばDTPのソフトを使っている局面を考えると、描画計算速度の差は無視できるほどになるという。

本明朝-M	見渡せば花ももみぢも
平成角ゴシック-W5	見渡せば花ももみぢも
リュウミン-L-KL	見渡せば花ももみぢも
中ゴシック-BBB	見渡せば花ももみぢも
太ミン-A101	見渡せば花ももみぢも
太ゴ-B101	見渡せば花ももみぢも
じゅん-101	見渡せば花ももみぢも
見出ゴ-MB31	見渡せば花ももみぢも

ATM-Font TrueType Font出力（OKI Microline 801 PS）比較

フォント戦争

以上の技術はDTPに限らず、これからのコンピュータ利用の鍵となるものと考えられるようになった。今までは表示技術をよくすることで商品価値が高くなるような、プロのDTP開発者が作っていた分野である。しかし表示はどんな仕事にも必須のものであり、それがきれいにこしたことはないので、コンピュータのOSが面倒をみることになりつつある。

しかも、画面とプリンタの両方をサポートする技術として上記のものが使われだした。このOS分野の覇権争いがからんだので、アドビのポストスクリプトに対して、パソコンのプラットフォーム陣営の競争は「フォント戦争」とも呼ばれた。結果、フォントは2つの規格ができたが、PDLはポストスクリプトのみが残ったので、土台から覆されるような変化にはならなかった。

OS側が表示技術に乗り出したことのメリットとして、フォント情報がオープンになってフォント流通が促進されたことがある。これはMacもMS-DOSのWindowsにもあてはまる。フォント流通と真のWYSIWYGの実現は、写植などの専用機でできなかったことなのに、パソコンで先に実現するのが面白い。専用機はライバル会社の書体を使わせるとか混在させることを許さなかったので、フォント流通はあまりなかったのである。この戦争はプロにとっても面白い時代を切り開いた。

フォント戦争のいきさつを手短に振り返ってみる。ポストスクリプトは写真製版の仕事までこなすようになるなど、印刷／出版制作の仕事の流れを変える影響を及ぼすようになった。ポストスクリプトの出力でよいものができても、当初のDTPの画面はWYSIWYGと呼ぶにはお粗末すぎた。これに対してアドビ社は、ディスプレイポストスクリプトという技術を提示してきた。これは、出力の制御に使う技術を画面の表示にも使うもので、画面とプリントのイ

メージは完全に一致する。プリンタの中のCPUが行なっていたことをホスト（本体側）のCPUに行わせることで、今まで両方に分散して格納されていたフォントも一元化される究極の方式である。

これはユーザーからみると有難いことだが、アップルやマイクロソフトにとっては、アドビ社の影響力が大きくなりすぎるので、当初パソコンの２大潮流であるIBM-PCもMacもこのディスプレイポストスクリプトの技術を採用しないと発表した。Sunなどのワークステーションも採用しなかった。採用したのはスティーブ・ジョブスのNeXTなど、新しく設計されるワークステーションであった。

しかし、既存のどのメーカーもディスプレイポストスクリプトに対抗する技術は必要になり、独自に開発を始めた。アップル社はアウトラインフォントを研究した。一方PDLの方は、DTPで遅れをとっていたDOSの供給元であるマイクロソフト社が、ポストスクリプト互換の技術を持ったパウアーという会社を吸収合併しWindowsに組み込もうとした。

1989年にはアップルのフォント技術とマイクロソフトのPDL技術をあわせて、ディスプレイポストスクリプトに相当するTrueImageを出そうとし、アップルがOSをシステム７にバージョンアップする時やマイクロソフトのWindows3.1から内蔵されて出荷される予定であった。しかしマイクロソフトは1991年になって、アドビとPDLで張り合う競争は無益と考えてやめてしまった。パソコン連合に残されたのはフォント技術のTrueTypeで、これはアドビのATMに相当するラスタライザのみである。

少なくともTrueImageがなくなったので、PDLは、ポストスクリプトしかなくなり、アップルは再びアドビと協力しあう方向にある。アップルが日本以外で売っている新しいレーザライタはポストスクリプトのレベル２のプリンタであるが、そこにはType42というTrueTypeのフォントフォーマットをレンダリングする新しいラスタライザが組み込まれている。

TrueTypeの書体指定をした文書があって、それをMacからプリントするときに、本体側からプリンタにTrueTypeのフォントデータをダウンロードして、プリンタの中でそれをポストスクリプトデータと一緒にレンダリングする。

古いレーザライタにはType42のラスタライザがないので、プリンタにはフォントを送るだけではなく、ラスタライザもダウンロードするらしい。

こういった使い方ではTrueTypeはあたかもポストスクリプトの書体の一種のように扱われている。ただどこでもこのようにTrueTypeが使えるわけではなく、ポストスクリプトでもイメージセッタなどに使われているエメラルドRIPではこれはできない。ポストスクリプトの中で使うTrueTypeのラスタライザだけを取り出した供給はまだされていないが、今後誰かがそれを作ればType１もTrueTypeも問題なく使えるようになるはずである。

すでにライノタイプ-ヘルにもRIP20というTrueImage／TrueTypeをイメージセッタに出力するものがあるが、これはアドビとは関係ない。今後いろんなところがTrueTypeにも対応することは容易だろうが、日本はフォントのダウンロードは行わないだろうから、新たに別の形が検討されなければならない。

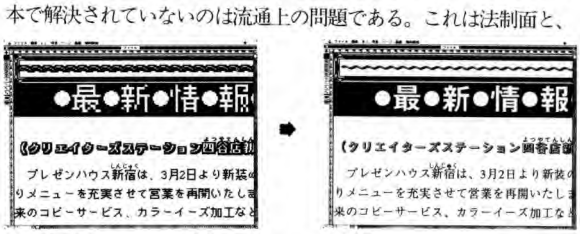
日本ではDTPといえばポストスクリプトは必須であったし、そのプリンタはMac本体と同じくらいの処理能力をもったコンピュータが内蔵されていた。それはフォントが「重たい」からである。しかし、欧米ではそれほど意気込まなくてもDTPはできるのである。つまり日本のようなハードディスクを積んだプリンタはそれほど普及していない。

そういった「軽い」プリンタできれいな字を出したいというのがTrueTypeのもう一方の狙いであった。DTPをさらに底辺に広げる使命をもっていたわけだが、これはATMが登場したことでTrueTypeの独壇場ではなくなった。

またTrueTypeでも高解像度に高速対応しようとすると、重装備してそれなりの費用もかかる。しかもイメージセッタメーカーの対応ではTrueTypeは遅れているために、この分野でポストスクリプトに対して特別なメリットはないだろう。やはりハイエンド寄りはポストスクリプトで、裾野分野はTrueTypeでという構図があるようだ。

日本のフォント供給

大筋ではフォントは増える方向にあるし、そのフォントをパソコン上でリデザインすることも行われるようになるだろう。しかし日本で解決されていないのは流通上の問題である。これは法制面と、



画面表示の違い　ビットマップ　ATM

慣習上の秩序とがあり、法制面の保護はうすい。書体に関してはアメリカでも著作権は認められていない。そのため書体の使用制約は提供者ごとに異なり、コンセンサスが得られにくい。最大の問題は海賊コピーである。

特に日本は書体開発に億という単位の経費がかかるので、フォントデータにプロテクトがかけられたりする。しないところもある。アドビのイラストレーター3.0上で漢字のアウトラインが取り出せないのもこういった問題である。具体的には、イラストレーターで文字のレンダリングの下働きをしているATMにプロテクションの有無の仕組みができるのだろう。

現在ではフォントやATMの使用制約が不便に感じられている。漢字ATMはインストール1回きりなので、ハードディスクのフォーマットをしなおしたら使えないという不満がある。これらも技術上の問題ではなく、ベンダーとユーザとの約束が出来上がっていないことを示している。Type1のフォントは、一つ買ったものを複数のところにインストールされていてもよいが、ある時点で一つのCPUでしか動かしてはいけないという制約がある。

技術面ではまだ漢字ATMの使われ方は安定したものとはなっておらず、アプリケーションとの相性がよくわからなかったり、ロダンのようなType1でも純正ではないフォントがATMで使えないということもある。必ずしも純正以外フォントが使えないわけではなく、NiSが出すウインシリーズのフォントなどはATMに対応している。ここらはフォントが増えるに従ってややこしくなるところである。純正以外のものは、それぞれがアドビのやり方を解析して、それに相当した実装の仕方を考えだしている。

現在日本語ポストスクリプトの5書体のモリサワの文字については、アドビタイプライブラリとモリサワタイプライブラリの両方で同じものが販売されている。アドビのライブラリで販売される書体は、もとの開発者でも販売ができる。このあと2書体も両社から販売されるだろう。さらにその先にモリサワから提供されるものは、アドビのライブラリ扱いになるのかどうかはわからない。

アドビ経由で提供されるのが分かっているのはタイプバンクの明朝系2フォント、ゴシック系3フォントがあり、これはタイプバンク自身は売らないので、アドビタイプライブラリで販売される。タイプバンクは味岡伸太郎氏の築地、小町、行成、良寛というかな書体を提供してるが、ポストスクリプトでもこれらのかな書体が使えるようになる。これは単にType1にするというだけではなく、コンポジットフォントの仕組みに少し変更を加えることになろう。

現在他の写植のメーカーでもポストスクリプトへの対応はそれぞれ行われているが、それを売るかどうかはわからない。リョービは米国のフォント供給会社に原字を提供しているので、それがポストスクリプトになるのは時間の問題だろう。しかしアドビとは関係なく販売される可能性が強い。ハイデルベルグPMTも新システムではポストスクリプト互換路線になっている。従ってType1形式のフォントを用意しているはずである。

大日本スクリーン製造はポストスクリプトのイメージセッタを5種も発売したのに併せて、ポストスクリプト純正以外に、いままでモリサワからのライセンスでIPシステムなどに実装していたフォントをType1化している。またオリジナル書体も開発している。これらは同社のマシンに実装されるだけか、同社のフォントだけでも外販されるようになるかどうかはわからない。しかしポストスクリプト化に拍車がかかるとはいえそうだ。

このほか、ロダンを出して互換フォントの草分けとなったフォントワークスは明朝系やかな書体を出そうとしている。前述のNiSはオリジナルType1書体を相当多く用意している。用途が少し違うところでは、創英がPOP書体をType1化したり、ユーミーズが毛筆書体を作っているなど、流通書体の分野は活発になってきた。

ワークステーション用には、シーアイシステムデザイン、リコーなどがポストスクリプト互換のインタプリタとそれ用の書体を作っている。ただこれらは一般文書向きで、デザイン的な面白さには欠ける。

以上は草の根的な動きである。フォント流通については、欧米では業界団体か、業界を代表するような流通会社が存在して、業界単位のコンセンサスが得られるようになっている。日本ではいわゆるフォントセンターがその役割をしようとしている。

最近はワードプロセッサやWindowsでも平成明朝や平成ゴシックを見かけるようになった。これはアップルのTrueTypeに採用されている。この書体は日本規格協会の文字フォント開発普及センターによって開発された。開発は会員制度で、多くの文字関連会社や電気メーカーが資金を出し合った。その結果、いろいろなところで平成書体を使うことになるだろう。

書体作成作業はリョービに委託されたが、新規書体の丸ゴシック系は写研が担当する。これからは書体を増やすよりも、ウェイト(太さのバライエティ)を揃えようとしている。

フォントの開発は流通のきっかけとして位置づけられた。このほか1990年からフォントデザインや開発者の便宜のためにライブラリを作っている。フォントセンターだけがフォントの流通を促進するのではないが、これがきっかけになって内外で流通について論議が始まることは意義があるだろう。

●Font比較出力、画面表示の違い出力は、.TOO Creater's Station Yotsuya及びPROPELLER ARTWORKSのご協力をいただきました。

［社団法人・日本印刷技術協会連絡先］
〒166 東京都杉並区和田1-29-11 Tel.03-3384-3111

System7とDTP,DTPr,マルチメディア

大西一朗 アップルコンピュータ マーケティング部マーケットデベロップメント ビジネスマーケット担当課長

1992年はMac+プリプレス連係システム元年

DTPの分野で、アップル社が注目されだしてからずいぶん経つ。1984年に登場したMacは、今では、フルカラーDTPすら現実のものとしつつある。進化するMacをアップル社はどう展開させていくのか、デザインと印刷とDTPの関係はどうなっていくのか。かつて製版業界に勤務し、ユーザー側の理解も深い同社マーケティング部マーケティングディベロップメントビジネスマーケット担当課長大西一朗氏はこう解説する。

「MacはDTPの分野でかなり騒がれていますが、1年半くらい各専門ショーに出展してリサーチをかけてみると、出版社やプロダクションなどの現場では、まだ、98シリーズのほうが多かった。特に組版関係では圧倒的に98でした。しかし、今年の「page'92」の出展では、Macの使われる頻度が98シリーズを抜いた。これはどういうことを表わすかというと、専門のシステムを開発されていく会社が、今後はMacを積極的に取り込んだ展開をしていこうという意思表示だと思うのです。Macはその評価だけでなくシェアも、今後2～3年以内には首位を取れるだろうと考えています」

大西氏は、'92年はMacとプリプレスの連係システムにとっての元年となると、発言している。この確信に満ちた発言は、アップル社自体にそのための準備が整ったということを意味しているようだ。「page'92」では、アップル社は、Quadra900をデータサーバーにして、OSに漢字トーク6.0.7を使ったMacIIciとMacIIfxを使ってデザインと編集作業を行なうネットワークを提案した。

「アメリカと日本での普及の差は、一言で言うと文字文化の差だった。システムソフトウエアを組む場合、欧文だと1文字1バイトですむところを、和文だと2バイト必要です。厳密にいうと欧文で大文字のAから小文字のz、各種記号や外字を含めても200文字くらいあれば充分なのに、和文の場合、漢字だけでも8,000文字は必要。それに、例えば、出版社なら各社固有の外字、例えば、囲碁の雑誌を出しているところならそこで使う記号とか、天気予報が入っていればその記号などをすべてフォントとして登録する必要があり、扱えるアウトラインフォントの数が、欧文と和文では全然違った。それが、将来的にMacに搭載されるSystem7では文字のハンドリングは、すべて2バイト対応になります。簡単に言うと、本当は4トンのトラックで一度の運べばいいものを今までは、軽トラックで何台にも分けていた。それが、漢字は文字でひとつの枠の中にまとめることができるようになったということです」

しかし、Macの基礎的開発は、周辺関連会社のソフト開発を比較的容易にし、2書体でスタートした日本語ポストスクリプトフォントは年内にも20書体を越えると見られている。問題は一つ一つ解決しつつあるわけだ。

「アップル社としては、印刷、出版、製版業界全体をMacを使ってもらえる重要なマーケットとして考えています。もちろんマルチフォントにするとか、かなりの部分で期待に応えるようにはしている。ただ、アップル社本社は、基本的なハードウエアとOS及びユーザーインタフェースを開発し提供しており、一方で周辺にはMac関連の開発を行なう会社は日本でも600社ほどある。その中でも前述の業界に完全にフォーカスを当てて開発を進めている会社が、アグファ、サイテックス、富士フイルムなどをはじめとして少なくとも60社以上あります。こうした会社にアップル社では、積極的にマーケティング、フォント、OSなどの情報を提供していますから、より使いやすいシステムの開発を手掛けてくれるはずです。

これを、先ほどの文字の問題として考えてみると、アップル社では、基本的なテキストのデジタルフォーマットに関するファイルフォーマットを決めたりとか、ヒンティングのツールを作ったりとかそういったことはする。けれども、一つ一つの文字を書いて細かくデザインから起こすことはしないし、あくまでも字母を提供してくれる会社のデジタルフォントを基に、アップル社ではTrue-Typeのみならず Type-1であるとかそういったものに変換するということをしています。

ただし、それでも今日フォントツールができたからといって、一朝一夕に変わるものではない。時間がかかります。文字に関しては、先ほどお話した絶対的な数量に開きがあり追いつきようがない。5年から10年くらい欧文圏よりも遅れている。でも、これは文化的な問題ですね。それより、日本では、文字フォントの会社が、まだまだ文字フォントをオープンにしないことを戦略に考えている傾向がある。これが、進歩を妨げているひとつの要因でもあります。

それでも、世界的な趨勢を考えれば、Macは確実に地位を築きつつある。アメリカでは文字フォントの代表的なベンダーが、ITC、

1984年に登場したMacは、今ではフルカラーDTPすら現実のものとしつつある。進化するMacをアップル社はどう展開させていくのか。かつて製版業界に勤務しユーザー側の理解も深い、アップル社マーケティング部の大西一朗氏にインタビューした。

ビットストリーム、ライノタイプ、モノタイプ、コンピュグラフィックスと5つあります。そのすべてが、Mac用のフォント、Type-1かTrueTypeを用意しています。また、Mac以前では、ドイツのURW社のイカルスというデジタルフォーマットが標準でしたが、つい最近のニュースリリースで、ISO規格においても、標準フォーマットをアドビ社のType-1にするという内規ができた。時代は、イカルスからType-1に完全に移行、あるいは、並列している。この部門に関しては、アップル社は他に大きく水をあけています」

ソフト、ハードを問わない目覚ましい進歩は、自社独自開発に固執せず、関連各社を巻き込むオープンな環境作りがないと、逆にいえば、ユーザーの要求には応えていけない。こうした環境が、グラフィックの面でいえば、PhotoshopやQuarkXPress, PageMakerなどの定評あるソフトの誕生を助けてきた。

「こうした関連会社の開発なくしてはこのようなソフトはできなかった。いや、アップルの開発陣が考えつかないようなことも次々出て来る。例えば、10数年前には数億円クラスのトータルスキャナがなければできなかった高精細な画像処理のほとんどが、アドビ社のPhotoshopやColorStudioといった20万円を切るソフトで実現している」ともいう。

プリプレスの進歩の絶対条件である、オープンアーキテクチャーな環境を生むもとになる発想がここにはある。

Macの長所であり短所である点

ところで、今後、MacがDTPで主要な位置を占めるに前に、問題点がないわけではない。

「非常に大きな問題としては、サポート体制がある。Macは、システムを各ユーザーが自由にカスタマイズできるパソコン、という前提がある。自分に適したシステムを気軽に作成できるというのが最大の長所です。だから、私の使っているMacは私が使いやすいようにカスタマイズしており、ほかの誰かが使っているMacが全く同じ型番で同じバージョンのOSであったとしても、使えないことはないが違和感を感じるでしょう。これがMacの特徴なのです」

システムがカスタマイズできるということは、いろんな仕事をひとつのシステムでやってしまうことで、ひとつのシステムがコントロールできる最大容量、例えば、マキシマムオープンファイルだとかマキシマムコントロールファイルだとか、そういった厳格な規定のあるものでも、カスタマイズすることによって容易にその枠を超えてしまう。このために、よく指摘されるのは、MacはINIT（イニシャライゼーション・ツールズ）の衝突が多いということだ。INITは、起動時にメモリーの中に入り込んで特定のコマンドがMacに与えられた時に、特定の動きをするものなのだが、それでは、サポート体制として、それが起こった時に、誰がその解決方法をを教えるのかという問題が出てくる。

でも、結論からいうと、これは誰にも教えられない。なぜなら、MacはオープンなシステムだからINITひとつとっても、誰でも簡単に作ることができる。INITの中には、ある何かをすると画面上に虫がたくさん出てきて仕事の妨害をする。それを消すには、セサミストリートで虫を食べるのが好きなキャラクターの大好物〝チーズ〟と打ち込まないと消えないなんてのもあって、そういういろいろな種類のものが、1万とか2万の単位である。

それでも、アップル社では、INITの衝突があることも認めているし、INITを作ることもある意味で奨励している。それがアップル社のパーソナルコンンピュータとしても宿命でもあると考えているらしい。ところが、これもMacを業務で使うということになると、そういうことでシステムがクラッシュしたり、作っている重要なことが壊れてしまうことがあっては、具合が悪い。

非常に経験を積んだシステムエンジニアとかインストラクターなら、直感的にこれとこれが怪しいということは分かるが、そういったことを一般のユーザーができるかというとそれは無理であろう。今のところ、アップル社では、その対策のためのさまざまなツールや手立ては用意しているが、その具体的な決定打は今のところないというのが現状である。

ある特定のアプリケーションを起動している時にブリーズしたとしたとしたら、その原因がどこにあるのか突き止めることは難しい。その80%くらいは、アプリケーション側に問題がある場合が多いのだ、そうではなく、システム側にきちっとしたリソースが入っていないためにアプリケーションが止まったとか起動できない場合もある。

長所を保ちながら、ビジネスユースでのハイパフォーマンスの理想を追及する一方、ユーザーの細かく厳しい要求にどこまで対応し

ていけるか。これは、今後の見過ごせない課題である。

ところで、開発のスピードをアップル社では、Macの最上位機種のCPUのパフォーマンスを徐々に倍化させることを目標に、性能の向上化を進めている。

「よくいわれる文字フォントを増やせとか、パフォーマンスを上げろという問題は時間が解決してくれます。一方では、1000台売って喜んでいた時代とは違う、1万台単位で販売している現在、関連企業への影響も大きく、動きとしては以前より遅いことは事実かもしれません。それでも、過去8年間を通してみれば、本体のマネージメント機能だけを例にとっても、本体RAMに128Kのメモリーを搭載していた最初のモデルから現在の最上機種Quadra950では、高集積メモリーを搭載することにより最大で256Mまでの拡張が可能です。その差は2000倍にもなっています」

System 7の7大特長

「System7というのは、アップル社が独自で開発した今のMacOSを改良し、さらに拡張性を持たせたものです。アメリカではゴールデンマスター(完成品)が'91年の5月に完成して、それ以降のMacにはすべて、このSystem7が搭載されています。その大きな特長は7つあります。

まず、メモリーのマネージメント機能が大幅に強化されたこと①。TrueTypeというフォントがシステムに加わっていること②。インターアプリケーションコミュニケーションといって、アプリケーション間でのコミュニケーションが密になっていること。これは、Aというアプリケーションで作ったデータを、Bというファイルに張り付けておけば、Aを更新した時に、Bも同時に更新されるといった機能③。ファイルシェアリングとよばれる分散型のネットワークの機能が入っていること④。バルーンヘルプといって、ヘルプモードでカーソルがポイントを動くたびに、それぞれのメニュー機能の意味をいちいち教えてくれる機能⑤。あとはネットワークの一種でエリアスというもの。これは、従来は100MBのファイルを複製するのに、内蔵ディスク100MBを使っているとできないわけです。ところが、エリアスだと、中身のヘッダーでどういうものが入っているかということだけをコピーするので、ファイルの大きさとしては4KBとか5KBですませることができる⑥。あとは、マンマシンインターフェイスのいちばん最初に来るファインダーという機能⑦などです。

それで、このことのよって何が可能になったかというと、例えば⑥の機能であれば、AppleTalkというアップル社の開発した通信規約のネットワークの上では、エリアスにした100MBのファイルが、ヘッダーの部分だけを複製していますから、フロッピーに入って簡単に移動できる。それを、このネットワーク上でダブルクリックすると、ネットワーク上でオリジナルがどこにあるかを探しに行くわけです。だから、ネットワークがどんどん広がっていっても容易に対応できる。アップルの本社では、15000台のMacがネットワークでつながっていて、そのファイルをエリアスで作ってやると、少ない容量でも、15000台分の目次を持ち、その中でたったひとつあるオリジナルを探してくる。それをオープンすれば、どの端末でも自分のファイルを使うことができるのです。

ネットワーク上での合理化、スピード化を図ることのできるシステムはほかにもあります。QuickTimeがそれです。これはSystem7の拡張機能の一つで、約400kBの大きさのソフトウエアです。

主な役割は、大きく3つあります。1つはイメージコンプレッションマネージャーと呼ばれるツールで、デジタル静止画像の圧縮と伸長。QuickTimeを使ってアプリケーション側が、データの効率のいい圧縮と伸長ができます。効率のいい圧縮と伸長はとても重要な要素の一つで、例えば、10MBのファイルが1MBになると、データのストレージングのスペースが10分の1ですみますし、通信でデータを運ぶ場合は、スピードが10倍になります。

さらに、システムのエクステンションというのは自由ですから、いつになるか分かりませんが、将来的にはこれがROMの中に入ります。そうなれば、全部のMacに同じツールが入っていることになりますから、実に便利になります。

現状では、圧縮と伸長の技術は各社バラバラのフォーマットを使っています。かなり優秀なものでは、コンプレッションマスターというのがあって、これだと100分の1ぐらいで圧縮できる。しかも伸長しても画質の劣化もあまりない。すごく効率がいいのですが、それで圧縮したファイルというのは、伸長する場合にも同じ製品がないと復元できないので、通信でどこかへ飛ばしてオープンする場合には、同じものが同じ場所に入っていなければいけないということ

Quadra700

Quadra900

IIfx

になるわけです。でも、これでは、今後、アップル社のMacが、大容量のデジタルデータをどのユーザーにも同じレベルで、処理できるように展開する上で、問題がある。特別なハード、ソフトに頼るわけにはいかない、システムレベルでコントロールできるようにすることが望ましいわけです。QuickTimeの意義の一つには、それがあります。

2番目には、QuickTimeというくらいですから、時間の経過によってかわるデータ、動画であるとか、アニメーション、音声などをシステムレベルでコントロールできるということがあります。

静止画の場合には、既に、QuickDrawというのがありました。画面のビットイメージをコントロールするツールですが、32ビットQuickDrawというのが現在の形で、現在ではカラーMacにはすべてROMの中に組み込まれています。これを使って、いろいろなアプリケーションが働くわけです。この場合にも、同じツールを使っている関係でコミュニケーションが容易にできます。Aというソフトからファイルを持ってきて、Bというソフトに張り付けても、同じQuickDrawを使っていれば簡単です。これと同じことを時間軸でも展開したのがQuick Timeです。

もちろん時間軸をコントロールすることは、今までもできないわけではなかった。特殊なソフトやハードを使えばできないわけではありません。それでも、各MacのCPUのクロック数、つまりパフォーマンスが違いますから、IIfxで作った15秒もののファイルがあるとすると、それはIIfxでないとシンクロしなかった。ところが、そこにQuickTimeを持ってくることによって、同じツールを使いますから、IIfxであってもIIciであってもQuadra950を使っても同じタイミングで再生やコントロールができる。

ですから、先ほど圧縮と伸長をどのマシンでもできるようにしたいと言ったように、どのマシンで作ったファイルあるいは、作ろうとしているファイルがどのマシンを使っても、CPUのスペックに依存されない形でやりたいというのが、アップル社のマルチメディアを考えた上での展開の仕方なのです。

そのほかに、Mac側が周辺機器をコントロールする働きがあります。動画像を扱うには、インプット、アウトプットのデバイスのコントロールが必要ですが、QuickTimeがその役目をし、ビデオ、レーザーディスク、コンパクトディスクなどのコントロールができます。あるいは、MIDIソフト（Musical Instrument Digital）を使えば、MIDIのついたシンセサイザーやピアノをMacで演奏することができます。つまり、QuickTimeを使うことで、今までのテキストファイルや画像ファイルとまったく同じ感覚で、デスクトップ上、同一画面で、音声、アニメーション、ビデオ画像、テレビ画像などインタラクティブなメディアを扱うことができます。まだ、QuickTimeはROMの中にも入ってませんし、システムソフトウエアの同梱はされてませんが、近い将来の大幅なシステムソフトウエアのバージョンアップの時には入ります」

今までは、アプリケーション側で動画像をコントロールするプログラムを書いて各社各様だったが、アップル社では、QuickTimeをツールとして使えるコマンドを公開し、周辺ソフト開発各社ににユーザーインタフェースだけを考え、QuickTimeに何をやらせればいいかだけを考えられるように普及に努めている。この方法は、かつて32ビットQuickDrawでのソフトの充実を図るときにも行なわれた。ちなみに、この時に生れたのが、Photoshopなど、その後のMacを支えるソフトだった。

「すでにQuickTimeを利用したソフトは生まれています。例えばワードパーフェクトのワープロソフトには動画像が、貼り付くようになっています。報告書なんかも変わりますよね。開くと自分の顔が出てきて、ポンとクイックするとしゃべりだすわけです」

「各分野とのプリプレスの連係システムの構築は、初めは苦しいです。生みは苦しいですが、一回作ってしまうとバージョンアップは易しい。ユーザーにとっては値段が高くならない。大容量のデータが使える。スピードは当然、早くなる。

今までは、CPU、システムソフトウエアのバージョンアップに対するサードパーティの対応（例えば、漢字Talk6.0.7を使っていて、Illustrator1.0と1.9.7になり、System7にグレードアップして、それがIllustratorに対応するのを待って初めてIllustratorが売れるというようなこと）が、かなり遅い場合で半年くらいのタイムラグがありましたが、今後はそれが、かなり縮小されるはずです」

ユーザーの欲求不満をMacが追い越してしまう日も近いのか。

（中島みなみ）

［問合せ先］アップルコンピュータ（株）マーケティング部
〒151 東京都渋谷区千駄谷1-14-1 Tel.03-5411-8715

DTPの特色を感じさせない普通の出来上りをめざす努力

Macによる雑誌制作の現場として、ムック「ゲームぴあ」の編集・制作をするF2㈱+㈱テンプリントを紹介する。

テンプリントはもともと通常の業務を行う総合印刷会社であったが、DTPに着手したのは新しモノ好きのスタッフたちの「これからは電子の世界だね」という雑談が発端。手書き原稿を写植に置き換え製版する従来の印刷工程ではなく、別の形で作り上げようと新事業への試みが始まった。そして'91年の2月から、全国のレンタルビデオショップなどに置くCD・AV情報誌「ワンダープレス」をマックによる制作へ移し、DTPによる編集システムの構築に務めている。現在、事業の中で電子的に編集した印刷物は5％を占めているという。

F2は、映画、音楽、ゲーム、出版などさまざまなメディア・ソフトを制作、プロデュースする会社である。DTPシステムの導入、海外のメディア・アーティストの日本への紹介、アーティストの育成、マルチメディア・ソフトの制作にも積極的に取り組んでいる。

ゲームぴあのコンセプト

「ここで使っているのは全部市販のソフトやハード。それをどうデザイン・編集に使っていくのかという、誰でもやっていることを少しシステマティックにやっているだけです。そう技術のいることでもないし。問題は企画能力であったり、デザイン力であったりするわけです。DTPはエディトリアルの方面で特に威力を発揮するものだと思います」と、「ゲームぴあ」のコンピューター・システム・マネージャー佐々木格さんはいう。

F2+テンプリント

「ワンダープレス」制作過程で編集システムを培うと同時に、「単純にパブリッシング、プリンティングだけじゃなく、電子化されたデータは別のものに使えることがわかってきた」。しかし、それにはデータをどう管理し、第二次、第三次へ利用していったらいいか。第二次、第三次への利用とは、例えばコンピュータ・ネットワーク上で販売したり、フロッピーやCD-ROMの形にして売り出すという、紙媒体以外のいわゆるインタラクティブ・メディアへの応用である。こうしたデータの新たな使い方の提案というコンセプトのもとで誕生したのが、「ゲームぴあ」だった。

「ゲームぴあ」編集・制作スタッフ

実際の作業工程

では、「ゲームぴあ」がどのように作られていくのかを、DTPの制作現場から追ってみよう。

編集会議で内容が決定すると、まずエディトリアル・ディレクターでデザイナーでもある、むかいひろかずさんが大まかな割付けを行なう。といっても、当然ながら通常の割付け指定紙は一切用いない。最初に200ページ分ぐらいのラフ・レイアウトを電子データとしてMacの画面上で制作してしまうのである。それもわずか2日間ぐらいで作り上げるというから驚く。

その作業としては、まず面付けの最小単位としてのグリッド（格子状のもの）を決定し、これらの組合せですべてのページを構成する。文字量を計算してグリッドの数を出し、写真スペースもグリッドを組合せてレイアウトしていく。調整がきかない場合には最終的にサイズ変更をするが、基本的にはこのグリッドを崩さない。

次にネーム部分へダミーとしての文字を送り込み、書体・字間・行間などの組版のベースを作り上げてしまう。

こうしたページ・フォーマットを5～6パターン作ると、あとはコピー&ペーストの繰り返し。内容を検討しながら、微調整をする。これらのシステマティックな流れによって、200ページのレイアウトもたった2日でできてしまう。以上のラフ・レイアウトはフィニッシュ用のベースになる。

次にライターへ発注した原稿が届くと、もう一人のデザイナーがそれをフォーマットに流し込む。テキストを入れておいたダミー原稿と差し替える作業だが、原稿はフロッピーまたは通信でしか受付けないので、ダイレクトにMacのシステムの中だけで処理される。30～40ページ分の原稿を一人1日で流し込むことも可能だ。

その後、画面上で原稿の内容チェックとデザイン、レイアウトの最終調整をする。

市販のハード、ソフトを使ってシステマティックな雑誌作り。
MacのDTPで制作期間は劇的に短縮されたが、
編集する側とデザインする側のチーム一丸体制が必要だという。

色校する大野彰編集長

デザイナー・むかいひろかず氏

マネージャー・佐々木格氏

写真点数の変更に対処し、本文に合わないビジュアルパーツがあれば作り替え、読んでおかしい文章は書き替えもする。これが実質的な編集作業。原則的には原稿の入力段階で文字部分は責了といえるのだが、現実的には画面上でのチェックや修正は欠かせない。レーザーライターで出力して、版下校正を完了させる。

校正をしたページはテンプリントで印画紙に出力し、約30分ほどで版下となる。

印刷所には、この完全版下と透過原稿にした写真を章ごとにまとめて入稿する。製版以降の工程は通常の方法に従っているので、Macによる作業は以上の段階まで。第1号では実験的に4C分色フィルムへの部分出力もあったが、手間と時間がかかったために、第2号ではこうしたシステムに統一したのだという。

最終的には、印刷所から出てきた色校で色のチェックをして校了となる。

Mac環境による雑誌制作の大きなメリットの一つは、原稿や写真などの材料をレイアウターに渡し、それが出来上がってから入稿作業に入るという過程が圧縮されたこと。制作時間の大幅な短縮が可能になった。「ゲームぴあ」は、実質最初の編集会議から2ヵ月と少しで出版されている。入稿から納めまでの工程は従来通りであるから、その約1ヵ月間を除くと編集期間はほぼ1ヵ月。発売日が4月23日で、ギリギリ待って最終的に入れた原稿は4月13日のものもあったというから驚異的である。

今回、「ゲームぴあ」に関わったF2+テンプリントのスタッフは6人。前述した佐々木さんがシステム全体の管理と印刷サイドの進行を担当し、むかいさんがをデザイン及び編集サイドの実質的なチーフを受け持った。「パソコンはよくトラブルを起こしますから、ハード面、ソフト面ともにそれなりの対応ができるところでないと」。佐々木さんのようなマネージャー的存在は不可欠である。他にデザイナーが一人、編集スタッフが3人、中の一人は情報管理が主な仕事。しかし、これら工程では、デザイナー、編集者のはっきりした仕事の区分けはできない。

DTPの特色を出さない

「編集部の機能とデザイン事務所の機能が、どうしても各人にクロスオーバーしてきます。集まったメンバーの能力によって、役割分担はその都度変わるといっていいでしょう」。こうした現場では、「意識を変えると同時に、編集する側、デザインする側がチーム一丸となってやっていくことが大切ですね」と佐々木さんはいう。

「ゲームぴあ」の中の文字は、すべてMac用の書体を使っている。'91年末頃までは書体も2タイプだけしかなく、非常に苦労をしたが、現在ではモリサワ系の書体だけでも7タイプ、その他にも7～8書体が加わり、デザインの可能性も広がった。

ネームの組版には、米国製の横書き用ソフトウェアを日本語の縦書き用にローカライズさせたものを使用している。DTPの出版物としてあえてすべて縦書きにしたのは、この範囲でデザイン的にどこまできれいなものが表現できるか、デザイナー・むかいさんの意欲的な挑戦だった。

とはいうものの、実はこの組版は月刊誌「ワンダープレス」ですでに実証済みだった。「恐らくDTPを使った縦書きの定期刊行物は、これだけでしょう」とむかいさんはいうが、前述のソフトを使って縦書きの組版を仕上げるまでには相当な試行錯誤があった。英数字と日本語が混在する文章をそのままの状態で適応させると文字の詰まり方がバラバラになり、写植で打ったような自然な感じが出せない。「ワンダープレス」で行なってきた「DTPの特色を感じさせないように、いかに普通にできるか」という努力は、そのまま「ゲームぴあ」に受け継がれたのである。

また、雑誌制作の工程においても、時間的な短縮やメカニカルな機能の限界は、Macと「ワンダープレス」との約1年間の付き合いで判明したことが多かった。現在まで蓄積してきたノウハウ以上のこと、例えばデータをどういう風に分色フィルムへ変換していけばコスト面・時間面の解決ができるのかといった問題は、今後の課題だ。

そこには、現状ではコストや時間、スタッフの数などの面でまだ実現されていない、「ゲームぴあ」の内容をCD-ROMやネットワーク上で流通させる構想も含まれている。しかし、佐々木さんからは、「発売はまだ未定ですが、次号では電子メディアに入っていく方向で企画を検討するつもりです」という答えが返ってきた。　（佐藤敦子）

■F2クリエイティブルーム　〒102東京都千代田区飯田橋2-12-1RトムビルB2F　Tel.03-3239-7791
■テンプリント　〒102　東京都千代田区飯田橋2-7-3　Tel.03-3263-7728

月刊CD・AV情報誌「ワンダープレス」

DTPによる英字CTSシステムで世界初フルページネーションを達成

世界初のフルページネーション

「新聞の紙面を、画面上でテキストからビジュアルイメージまで作り上げてしまう。こういうフルページネーションを実現したのは、世界でも初めての試みだったんです」

制作局の登坂裕さんは、余裕のある笑顔できっぱりといった。

読売新聞社の英字新聞「THE DAILY YOMIURI」がDTPによる英字CTSシステムを構築し、運用にこぎつけたのは1991年7月。しかし、フルページネーションの構想を持って基本調査を開始したのは、その2年半前に遡る。'90年1月には、英字新聞部と制作システム部の合同調査団が、アメリカの新聞社や新聞協会に匹敵する公的研究所AMPAを訪問するが、Macを導入している新聞社でもテキスト面だけの活用で、彼らが最終目的としているシステムの運用は見られなかった。

英字新聞の従来の制作法では、オペレーターや制作担当者が整理者（記者）の原稿を写植機で印画紙に出力し、この棒ゲラと呼ばれるものを1面ずつ台紙に貼り込んでいく。これでは限度があり、手間もかかる。以上の工程を省き、直接整理者が紙面を作る体制にDTPはうってつけだった。

「はじめからMacでやれないだろうか、という心積もりでいたんです」。制作システム部の小沢公彦さんは、以下の3点が大きな理由だったと説明する。

第一に、発展性・拡張性を考慮して、オープンなシステムにしたかったという点。新聞専用のシステムにすると、そのメーカーのものしか使えないことが多く、新しいソフトやより優秀な端末の開発もあまり望めないからだ。

第二はコストの面。新聞社の使用する端末は通常何千万円もするが、端末をMacにすると数百万円で済んでしまう。

第三には、整理者が直接使うには、専用のオペレーターを前提とするクローズドシステムでは研修に相当な時間を要するが、その点、アイコンを使って操作するMacは受け入れやすい。実際にはすでにユーザーとなっている整理者も多かった。

制作局主任・小沢公彦、参与・登坂裕の各氏

アメリカ視察はあまり成果がなかったが、「我々の構想は、AMPAの将来的な計画と一致してましたので、方向としては間違いではない。自分たちで開発をしよう。多少改良を加えれば、Macは能力的にも十分いけそうだ」と、自信は深まった。

帰国早々、メインコンピューターをDEC、端末をMacにする決定を下す。そして着々と準備を進め、'91年1月にはユーザーテストを開始、4月にはニュースねた以外のフューチャー面を新システムに移行し、7月には全面移行を実施した。

着手から移行までにかなりの時間がかかったのは、新聞制作システムのワークステーションとして機能させるため、また整理者自身の自由な紙面づくりを可能にするため、時間と手間、資金をかけたからである。読売側のスタッフは登坂さん、小沢さん他、専門の技術者が7人。調査からはじまって仕様書づくり、テスト、研修の指導と、一つ一つが初めてゆえの苦労である。

組版ソフトには市販のQuarkXPressを使用したが、一般文書用であるため新聞社向けに数十項目にのぼるカスタマイズを施した。中でも柱となった大きなポイントは、次の3点である。

一つは、整理者が打ち込んだテキストは自動的に校閲・小組・大組の各端末に流れる仕組みになっているが、初期画面からメニューを差すだけで、これら三つの役割に随時アクセスできるような構造にした点。また、これはダウン対策としても、大組の端末がダウンした時に、他の端末で代用できる形を作っている。

二つめは、英字集配信システムの中に蓄積されたファイルを呼び出して書き替えをした場合、自動的にオリジナルのファイルも訂正されるというサーブ&クライアントを達成させた点。

三つめは、画面上のメニューを新聞用に新しく開発した点。校了など独自のコマンドをアイコンにし、CTSパレットとして新たに作成した。また、校了されると、使った写真やテキストなどの素材は、すべてメニューへ掲載されるシステムにした。

なお、これからのカスタマイズは、QuarkX-

省人化が達成され、整理者自身による紙面作りが可能となった。
オペレートに対する整理者のアレルギーも殆どない。
読売新聞社のMacによるDTP英字新聞制作システムは世界初。

編集室のようす

編集室のようす

Tensionを使用し、アップルセンター天神の長門重幸さんを中心として開発された。

Mac CTS Systemの概要

では、「THE DAILY YOMIURI」がどんな手順で仕上がるのか、英字CTSシステムの概要に迫ってみよう。

まず、英字新聞への入力部分であるが、テキスト関係は、ＡＰ通信など外電系は回線を伝って、整理者が自社で入力したものはCTS送信によって、既存の英字集配信システムWANGの中に蓄積され、英字CTSホストコンピュータDIC VAX6310に送信される。

写真、カット、広告などイメージ関係は、読売新聞所有のものをスキャナーで入力し、画像加工システムを経由してイメージデータ変換装置DEC DS5000からホストコンピュータに送信される。

事前に運用管理端末機からは、ホストコンピュータへその日の紙面が何ページ立てかという指令を送り、面立てをしておく。

テキストはWANGからホストコンピューターへ送られると、受信ゲラとして自動的にモニタープリンターから出力される。校閲者はこれを見て赤字を入れ、校閲端末機で修正する。この時点で校閲者が校了の指令を入れると、先程のモニタープリンターからOKゲラとして出力される。

校閲が終了したテキストは、付けられた番号に従って、自動的に指示された紙面に組まれていく。整理者は大組端末機に向かってこの面を開き、メニューを呼び出して画面上で最終的な紙面を作り上げる。表組などの複雑な組版は、事前に小組端末機で処理をし、大組端末機へ送っておく。大組、小組でも作業が終了すると、QMSからゲラが自動出力される。最終的に紙面が組み上がって大組端末機で校了のコマンドを入れると、自動的に写植機が回り出して印画紙が出力される。

この英字CTSシステムは、読売新聞の日本語CTS（パーフェクト・システム）のサブシステムとしても位置づけられている。出力した印画紙は、英字新聞１ページ大もある大型のスキャナーへ通して日本語CTSシステムへ送信し、各地の本支社工場へ自動的に転送する仕組みになっている。しかし、今年中には英字と日本語のシステムをオンラインでつないで、工場へストレートに送るシステムを実現させる運びだ。

日刊紙である「THE DAILY YOMIURI」は、午前中の編集会議で毎日の方針が決定される。フィーチャー面の担当記者は午後３時が、２班に分かれているニュース担当者は、それぞれ午後７時と12時が校了の締切となる。

出力部門に残る課題

このシステムの導入メリットとしては、第一に省人化が達成されたことがいえる。実際にオペレーターや台紙に棒ゲラを貼る制作者は必要がなくなった。次に、目的であった整理者自身による紙面づくりが可能になったこと。新聞社では、オペレーターの労務管理が厳しく、いくら急ぎの記事が入っても彼らの労働時間を勝手に動かすことは難しい。整理者がオペレートまですることによって、自身が時間管理をすることができ、精神的な面でも楽になったという意見も多い。また、Macが使いやすい機種であったことから、心配していたオペレートに対する整理者のアレルギーもほとんど出ず、１週間程度の研修期間でスムーズに移行できた点などが上げられる。

最後に、現在のシステムで不備な点を小沢さんに聞いてみた。

「DTPのMacの悲しさともいえるでしょうが、普通紙プリンターがＡ３サイズのものまでしかなく、新聞に対応するA2サイズが開発されていないんです」

紙面を組むのは早くなったが、問題はゲラ出力の点。A2サイズで制作したものを一度A3に縮小して出力し、このゲラをまたコピーでA2に拡大して見るという二重の手間をかけている。時間との競争の中で、出力に３～４分かかるという現状はギリギリの線。出力部門での大判化、スピード化、質の向上が最大の課題だという。

いずれにしても最初の構想通り、新聞では初のフルページネーションが達成された。「高速で処理できるMacの最高位機種IIfxと、ソフトウェアでQuarkXPressのVer.3.0が発売されたばかりで、非常にタイムリーでした。いちばん最初のユーザーとしての苦労はありましたが、その１年前ではきっとMacにはならなかったでしょうし、この二つが揃わなかったら、システムの構築はできなかったと思います」。登坂さんの声には安堵の響きがあった。　（佐藤敦子）

■読売新聞社制作局　〒100-55東京都千代田区大手町1-7-1　Tel.03-3242-1111（代表）

THE DAILY YOMIURI

No. 15075　WEDNESDAY, JUNE 10, 1992

Summit Wrangling Leaves Forest Treaty In Trouble

New U.N. Body Created In Rio

製版・印刷のプロが運営するサービスビューロー
イメージパークとグラパック麹町

デザイナーがMacintoshを使うようになると、必ずお世話になるのが、サービスビューロー。カラープリンタ出力やイメージセッターからの4色分解フィルム出力など、デザイナーが手元に揃えるのがむずかしい高価な機材を使ったさまざまな入出力サービスをしてくれる。

しかし、残念なことに、製版のイロハを踏まえた責任ある仕事をしてくれるところは極めて少ないというのが、実情だ。大事な仕事にMacintoshを使っているデザイナーやアーティストにとっては、数あるサービスビューローの中で信頼できるところが少ないということが、大きな問題になっているのである。ところが、嬉しいことに、去年から今年にかけて、製版や印刷の会社がサービスビューロー運営に乗り出してきた。仙台の「イメージパーク」と、東京は麹町の「グラパック麹町」は、そんなプロが運営するサービス店だ。

この2店では、従来他店が行なっていたような入出力サービスだけでなく、CEPS（カラー電子製版システム）へ日本語文字の入ったデータを持ち込んで製版処理するという最先端のやり方にも、間もなく対応してもらえるようになる。両社とも、デジタル印刷時代の到来を予測した上で、同業他社に先んじてMacintoshに対応することを決心した、先進的な製版のプロによるサービスビューロなのである。

杜の都にオープンした東北初のサービスビューロー

イメージパークは、製版会社の株式会社東日本フジプロセスが昨年10月仙台にオープンした、東北で初めてのサービスビューローだ。

親会社の東日本フジプロセスは、東北6県をシェアとする製版会社で、静岡以北に点在する11の製版会社で構成されるフジプロセスグループの一員でもある。そして、早い時期から製版工程の電子化を実現してきた製版会社でもある。

従来の方法による製版というのは、複雑な手作業や重複作業が多く、材料も多量に使い捨てなければならない、非効率的な仕事である。たった一枚の版を作るのに、そのページに含まれる要素ごとに、個別のフィルムを主に手で処理してから、最後にそれを重ね焼きしてまとめあげるという方法を取るからだ。しかも、製版が済んだのちに直しが入れば、この複雑な手作業と材料の無駄を最初から繰りかえさなくてはならない。

東日本フジプロセスは、そういったロスを減らせる様々な電子製版システムの導入を、他社に先んじて押し進めてきていたのである。しかし、だからと言って、製版後の色校正の時点での直しが減るわけではないのはもちろんだ。結局、製版の無駄を防ぐのにもっとも効果があるのは、製版所に入稿する原稿を、あらかじめ完璧なものにしておくことしかないのである。

東日本フジプロセスがMacintoshに着目したのも、ひとつには、入稿前に画面上やプリンタ出力で完成イメージが確認できるという特性により、デザイナーに完全な原稿を仕上げてもらえるようにできるデザインシステムだと判断したからだ。同時に、すべてのメディアがデジタル化・小ロット化・多品種化しつつある中で、製版会社が従来のように受注産業であり続けても、企業として生き長らえることができるのか、という疑問から、新しい試みを通して今後の方向性を探っていく必要が生じたことも、Macintoshに対応する体制を作ろうとするきっかけのひとつだったそうだ。

そして、まずはMacintoshが使えるデザイナーを育てるため、イメージパークを運営するIP事業部を立ち上げたのである。

イメージパークでは、デザイナーと製版経験者とが同人数ずつ配置されている。そして、DTPを介して、お互いの立場をよりよく理解し、歩み寄れるようになるための方法を模索しているのだそうだ。

顧客の数も、デザイナーや製版業者に向けてこの地域では初めてのセミナーを開くなどの努力が実り、確実に増えてきた。同店のオープンに刺激されてMacintoshの導入を決めたデザイナーも、少なくない。

ちなみに、オープンにあたってイメージパークが用意した機材は、イメージセッターのライノトロニック330（現在では630にバージョンアップ済み）、PIXEL DiO、フィルムレコーダのSOLITAIRE 8XP、製版レベルを実現するイメージスキャナーISC-2010（東北ではここにある1台のみ）、簡易校正用紙出力機のコンセンサスなどである。

同店によると、現在のところ、まだDiOからのカンプ出力やイメージセッターからの印画紙出力を希望するユーザーが多く、

デジタル印刷時代の到来を予測し、同業他社に先んじてMacintoshに対応を決めた、東日本フジプロセスとグラパック・ジャパンの運営する2つのサービスビューローをレポートする。

4色分解出力はポピュラーになってはいない。それというのも、特に同地のデザイナーには、Macintoshですべてを仕上げた場合の製版・印刷の品質に不安を持っている人が多いからということらしい。しかし、逆にユーザーが不安を持っているからこそ、プロの製版会社が入出力のサポートを行なうことは理にかなっているのではないか、というのが、イメージパークの考え方だ。

なお、同社では、近いうちに社内のCEPSとMacintoshのデータの連係をも実現すべく、準備を進めている。そうなれば、これまで仕上がりに不安を持っていたユーザーでも、喜んでMacintoshで仕事をするようになるだろう。そして、イメージパークには、この新しい方法でのデザインと製版のノウハウが蓄積されていくことになる。そのとき、仙台は、先進的なDTP都市のひとつになるかもしれない。

東京の街中に出現したプロ向けサービスビューロー

グラパック麹町は、製版・印刷会社のグラパック・ジャパン株式会社（元：スミダ紙工株式会社）が1992年3月末にオープンしたばかりの、新しいサービスビューローだ。

グラパック・ジャパンが6台のMacintoshを購入したのは一昨年、そしてISC-2010を導入したのは昨年の5月のこと。Macintoshに注目したのは、画像処理ができるフルカラー描画ソフトPhotoshopの登場によって、DTP観が変わったため。またISC-2010購入の動機は、当時のフラットベッドスキャナでは、印刷を前提とした場合、Photoshopの機能を充分に活用することができないため、高画質のドラムスキャナが必要と判断したからだそうである（東京でISC-2010を持つのは、同社のみ）。

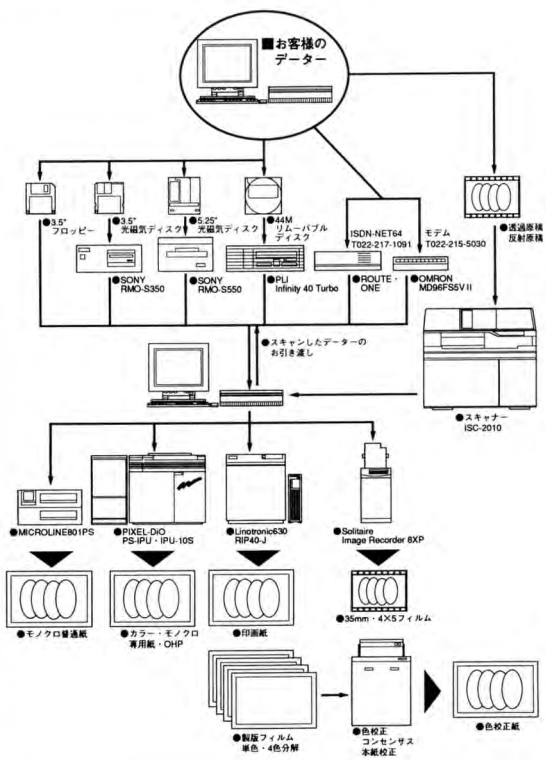
そして、グラパック麹町をオープンする前から、向島にある本社工場の一角で、ISC-2010による画像の入力サービスや、それに前後して導入したアイリスのプリンタSmart Jet 4012からのカンプ出力、SOLITAIRE 8XPによる4×5フィルム出力などのサービスを、デザイナー、Photoshopを使うカメラマンなどに対して行なっていたのだそうだ。

ところが、向島は、デザイナーの事務所が多く存在する都心からは随分離れている。そこで、同社では、デザイナーのニーズを考慮して、都心進出の可能性を検討していた。ただし、都心にサービスビューローを持ったとしても、製版・印刷の専門家としては、現状のイメージセッターの出力にはやや問題があるとの考えがあったので、とりあえず、サービス内容は現行のものに限定し、そ

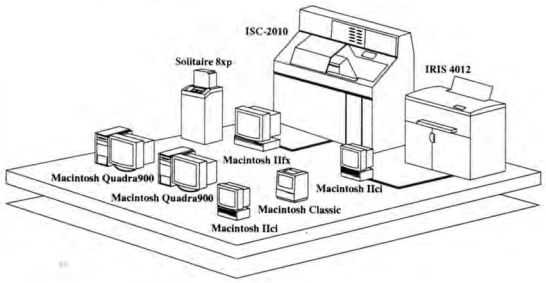
イメージパーク

機材一覧
イメージパーク
Macintosh ISC-2010, PIXEL DiO, Linotronic 630
SOLITAIRE 8XP
（東日本フジプロセス）
Macintosh コンセンサス, SIGMAGRAPH 3000（CEPS） 文字・線画処理ワークステーションTX-570, 図形入力ワークステーションEX-607, キリヌキワークステーションCADOGRAPH その他

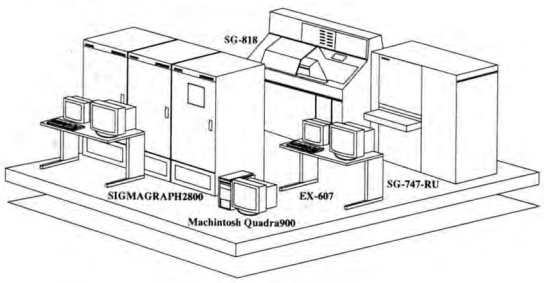
■IMAGE PARKのサービス内容と設備



■グラパック麹町　現在のシステム



■グラパック麹町　1992年夏頃のシステム



グラパック麹町
Macintosh（Quadra 900その他），ISC-2010，IRIS-Smart Jet 4012，SOLITAIRE 8XP
（グラパック・ジャパン）
Macintosh，コンセンサス，製版スキャナSG-818，SG-747-RU，SIGMAGRAPH 2800（CEPS），図形入力ワークステーションEX-607，その他

グラパック麹町

れに対するデザイナーのための窓口を都心に作る計画をまとめた。そして、今年になって、いよいよ、グラパック麹町をオープンすることになったのである。

グラパック麹町には、前述のISC-2010、SOLITAIRE 8XP、Smart Jet 4012の他に、レンタルブース用として、高速大容量のハードディスクやアクセラレータを積んだQuadra 900が2台設置されている。これは、お客さまが、スキャニング後の画像データを、その場でスピーディに処理できるように、また、手持ちのハード機種の制約のため、Photoshop等のソフトが充分に使えない方が、画像処理専用機として利用できるようにとの理由で、用意された。処理速度は、通常のfxの5〜6倍はあるということだ。

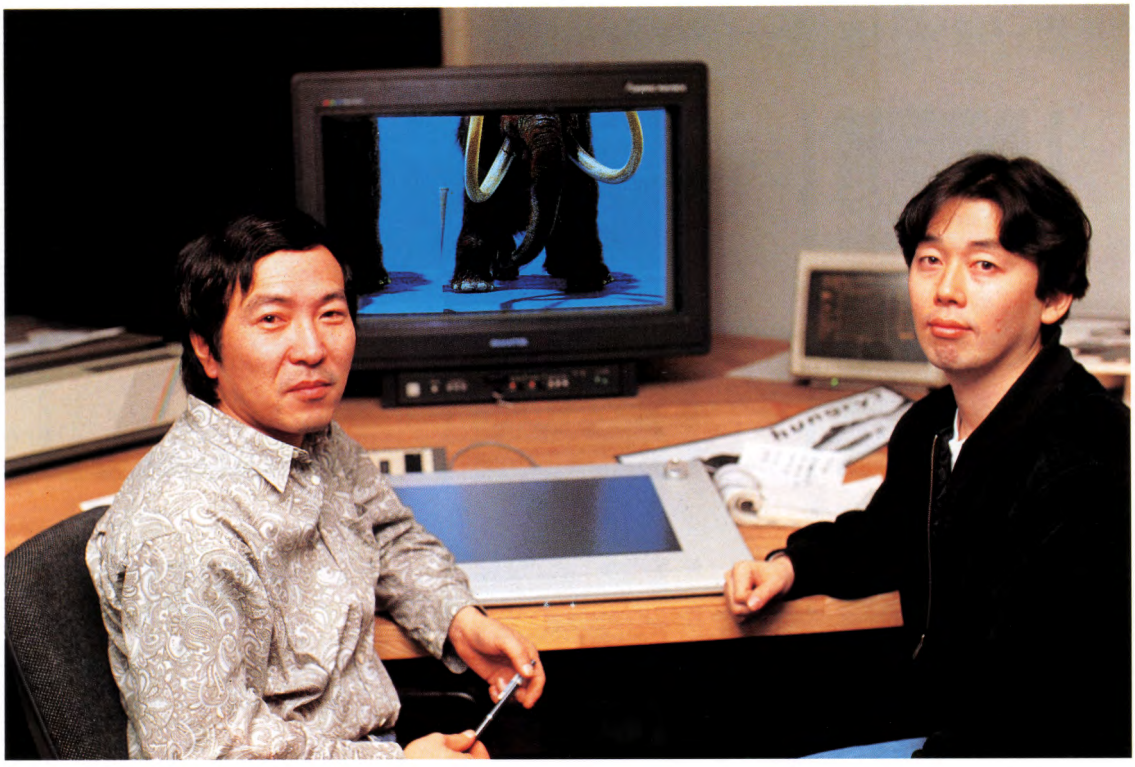
また、今年の夏までには、本社工場に導入されているCEPS（夏ごろから日本語化予定）で、Macintosh用の画像入力やMacintoshデータの製版処理・出力ができる体制が整う予定だそうだ。そうなれば、写真画像などの入力に関しては、デザイナーは間引きされた軽いデータでの作業が可能になるし、一方でプロがレッタチをしておいてくれるので、画像データの品質について思いわずらう必要がなくなる。また、デザイン後のデータを入稿した後のトラッピング処理や出力に関しても、従来製版のプロが基準として認めていたレベルでのサポートがしてもらえるようになる。

しかも、元々が製版・印刷会社なので、製版・出力だけでなく、印刷までトータルに面倒をみてもらえるのだ。特に、グラパック・ジャパンは厚紙を使った印刷が専門であり、自社開発した特殊印刷のための機材なども揃えてあるので、Macintoshでパッケージやカード類をデザイン・制作したい人にとっては、これほどぴったりの製版・印刷会社もないはずだ。

グラパック・ジャパンとしては、将来的には完全なデジタル印刷の時代が来ることを予想しつつ、先進的な製版・印刷会社としての在り方を模索しながら、積極的にMacintoshを使うデザイナーを支援していく考えだそうだ。そして、同社の窓口であるグラパック麹町では、ここを訪れるデザイナーに対して、最新の制作方法やシステム、そしてノウハウなどについて、どんどん情報を提供したり、アドバイスや提案をしてくれるそうである。麹町という足の便のよい場所に出現したグラパック麹町は、今後、Macintoshを使う東京のデザイナーにとっては大変にありがたいサービスビューローとなっていくのではないだろうか。

（愛川まどか）

問合せ先:
イメージパーク
〒980仙台市青葉区国分町1-4-7　OMビル3F
Tel:022-215-5030　Fax:022-215-5033
グラパック麹町
〒102東京都千代田区麹町2-12　グランアクス麹町ビルB-1
Tel.03-5210-7779　Fax.03-5210-7797



日清カップヌードル「hungry?」が超巨大ポスターになった

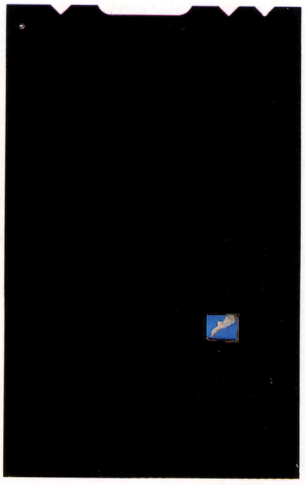
古い特撮映画の1コマを超拡大したようなビジュアルの秘密

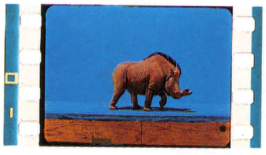
TVCM「hungry?」

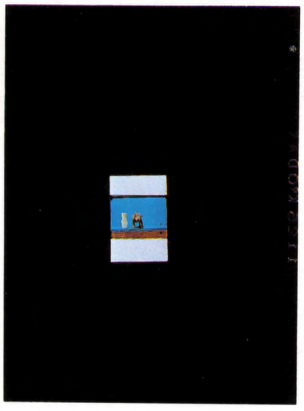
「食欲原人」たちがマンモスを追いかける日清食品カップヌードルのCMが評判だった。
そのCM世界がそのまんま拡大されて巨大なポスターになった。
グラフィック・ペイントボックスを駆使して過酷な状況下の制作であったが
「いかに質を落としてリアリティをだすか」という命題に熱中する大貫卓也さんには
またひとつ表現の可能性がひろがったと喜ぶ結果になったようだ。

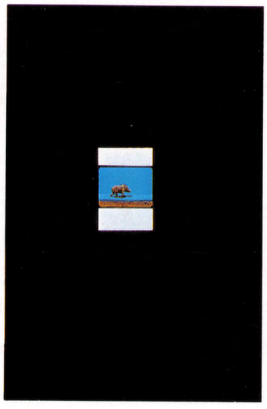
左・杉山久志(東洋美術学校)右・大貫卓也(博報堂)

◉これが素材だ（なんと35ミリの半分）



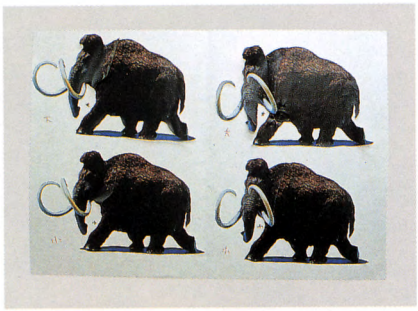


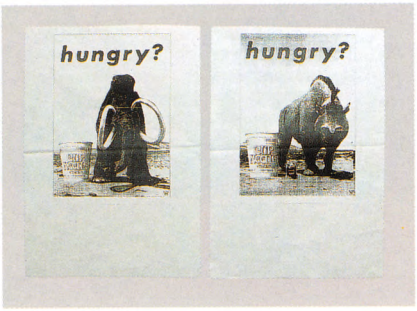


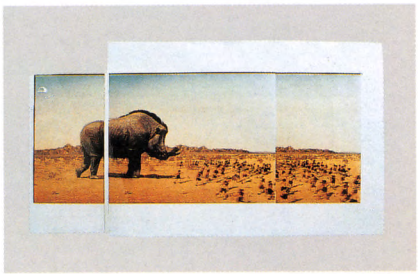


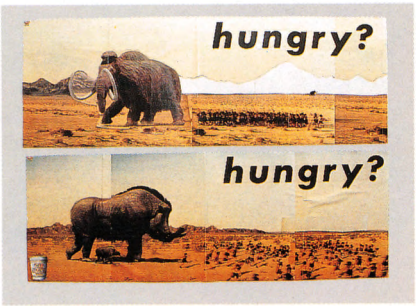
B倍の2倍の大きさのポスターの素がこの大きさである。素の素となるのは、撮り直しのきかない、原始人のいるカット。すべてをこの35ミリムービーフィルムの大きさ、粒子に合わせて素材を作っている。

◉ハッキリ分かるカンプ類









❖大貫さんは、最初はトータルスキャナを使い、指定でやろうと思っていたらしい。しかし、その方法がだめだと分かって、前に「LOVE MOTHER EARTH」のポスターをGPBで作った経験から、私のところに相談に来た。そのとき、素材の揃え方が異常にみごとで、信じられないくらい完璧だった。もとが35ミリのムービーフィルムで、B倍とその倍のポスターを作ろうなんて、GPBに最初からつきあってきた私たちが考えても異常である。素材を見て、ポジの大きさや粒子が違うようだと指摘したところ、じゃやり直すといって35ミリのポジに全部揃えてきた。そんなこと、普通の人だったらやらない。煙なんてルーペで覗かなければ見えない。マンモスも、CMのをそのまま持ってきたのではなく、新たにムービーフィルムで撮り直している。あきれた。(素材の一部を原寸で左ページに示す)

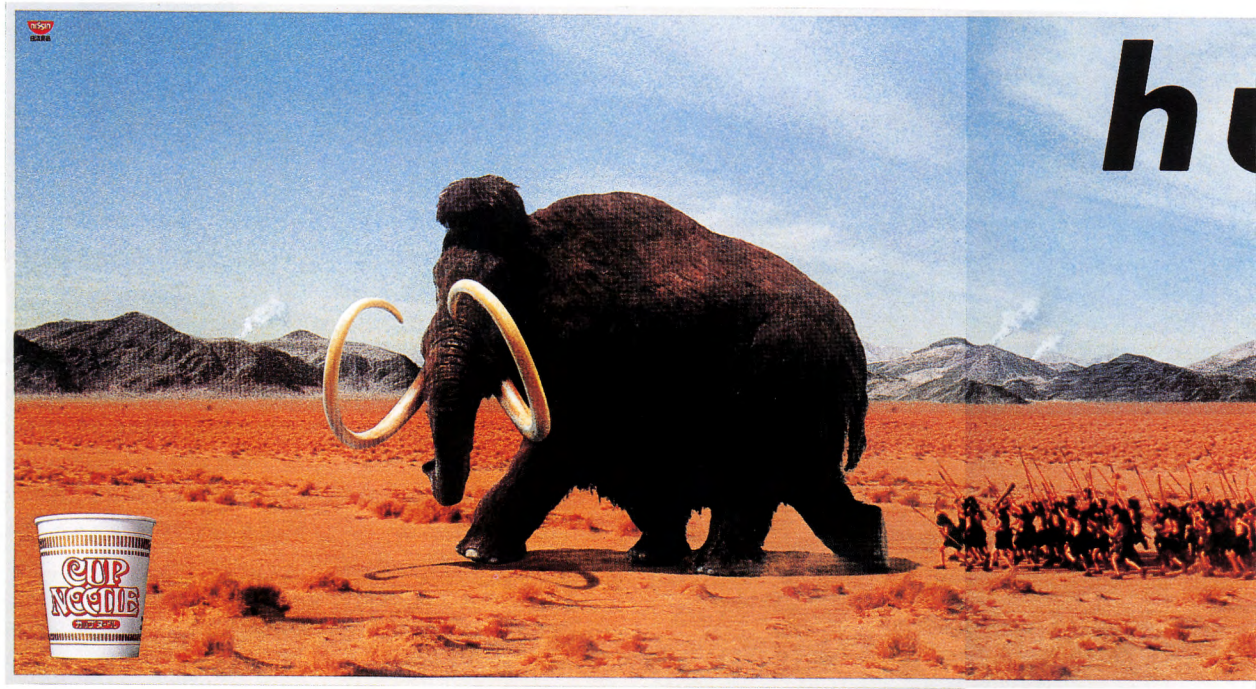
❖次に、やりたいことが明確で、カラーコピーでみごとにシミュレーションしている。ということは、理論上指定原稿でトータルスキャナでいけるはずである。しかし、やってみないと分からない部分もある。やりながら気がついたことだが、大貫さんははじからずっと自分でイラストレーションを描いていく感覚でいたみたいだ。ただの合成ではない。アンバランスな味を出そうとしている。指定原稿では絶対不可能なやり方だ。狙いがはっきり分かったから、作業はスムーズだった。ただ、時間は予想以上かかった。作品1点につき、だいたい40点くらいの合成になっている。素材のMT(磁気テープ)は40本に近く、これも異常に多かった。

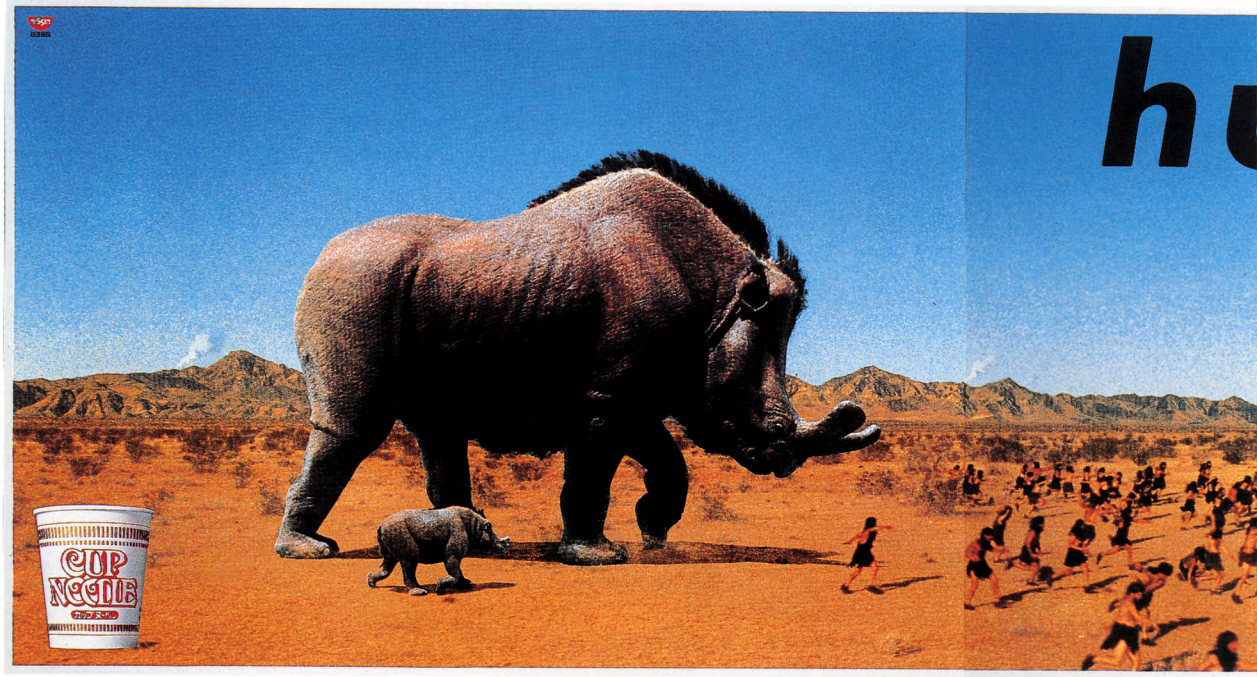
❖最後から最後まで、粒子とのケンカだった。私たちは粒子のあるものでの経験が少なかった。今回は、全部粒子のある状態で合成しなければならない。その粒子も、あまり目立たないように自然な形で使いたいとなると、まずは素材のムービーフィルムのデータ化から考えなければならない。そのため、ドラムスキャナにかけるとき、相当テストを繰り返した。どんなデータでおとせるかが、今回のキーポイントだった。おかげで、データ化のノウハウを得たのだが、逆に考えると、いままで私たちはデータ化がけっこうイージーだった。入力前に、クリエイターともっと綿密に打合せする必要があったとつくづく思ったのである。

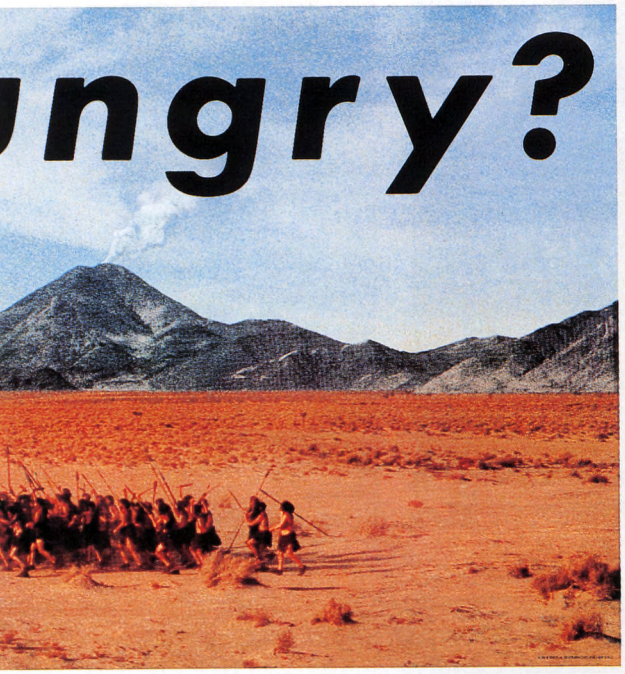
クリエーティブ・コーディネーター 西子雅美

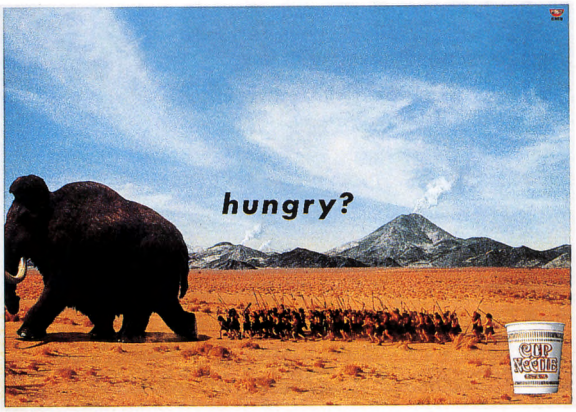
これがカラー及びモノクロカンプの一部。カラーコピーや写真、ロゴの拡大コピーなどで作られている。ここまで仕上がりのイメージがはっきりしていると、GPBの作業はスムーズである。実際にGPBを繰るスーパー・デザイニング・ディレクター杉山久志さんにとって、クリエイターの考えている内容を摑みながら作業するのは、非常にしんどいことなのである。

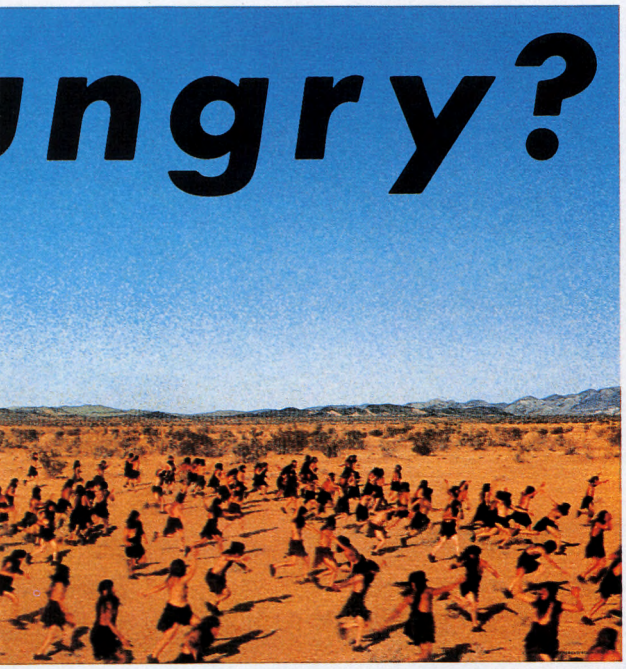
◉完成ポスター

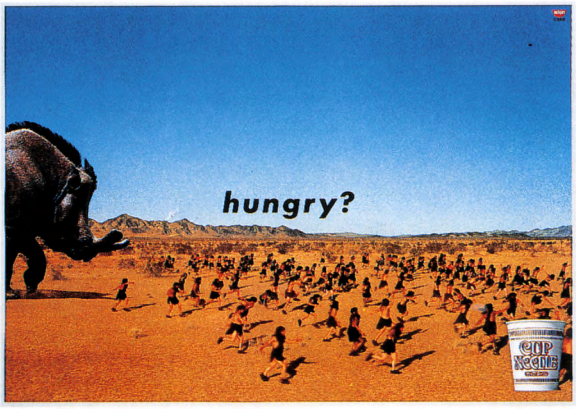












日清食品　ポスター　企画制作社=博報堂+東北新社　CD宮崎晋　AD大貫卓也　D田所敬介・島林裕一　C前田知己　美術（マンモス制作）=CHIODO　BROS.　印刷=成旺印刷　GPB東洋美術学校（SDD杉山久志／クリエーティブ・コーディネーター=西子雅美）

ハウステンボスで巨大壁画制作中

Paint Boxで描いた絵を超拡大

❖今年3月25日、152万平方メートルの広大な地に、「人と自然が共存する、日本で初めてのウォーターフロントリゾート」ハウステンボスがオープンした。ここの文化的シンボルが『パレス・ハウステンボス』で、現オランダ王国ベアトリックス女王陛下の宮殿を、オランダ王室の許可を得て忠実に再現したもの。宮殿の内部は、レンブラントら巨匠たちの作品を展示する美術館、17〜19世紀にかけての「時代の部屋」、そして直径10メートル余の空間に巨大壁画4面を製作中の「壁画の間」がある。

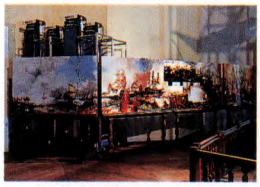
❖「壁画の間」に描かれつつある絵は、オランダのアーティスト、ロブ・スホルテ氏によるもので、「最初にオランダ人と出会った時から、第2次世界大戦を終了させた原子爆弾による破局ま

❶パレス・ハウステンボス

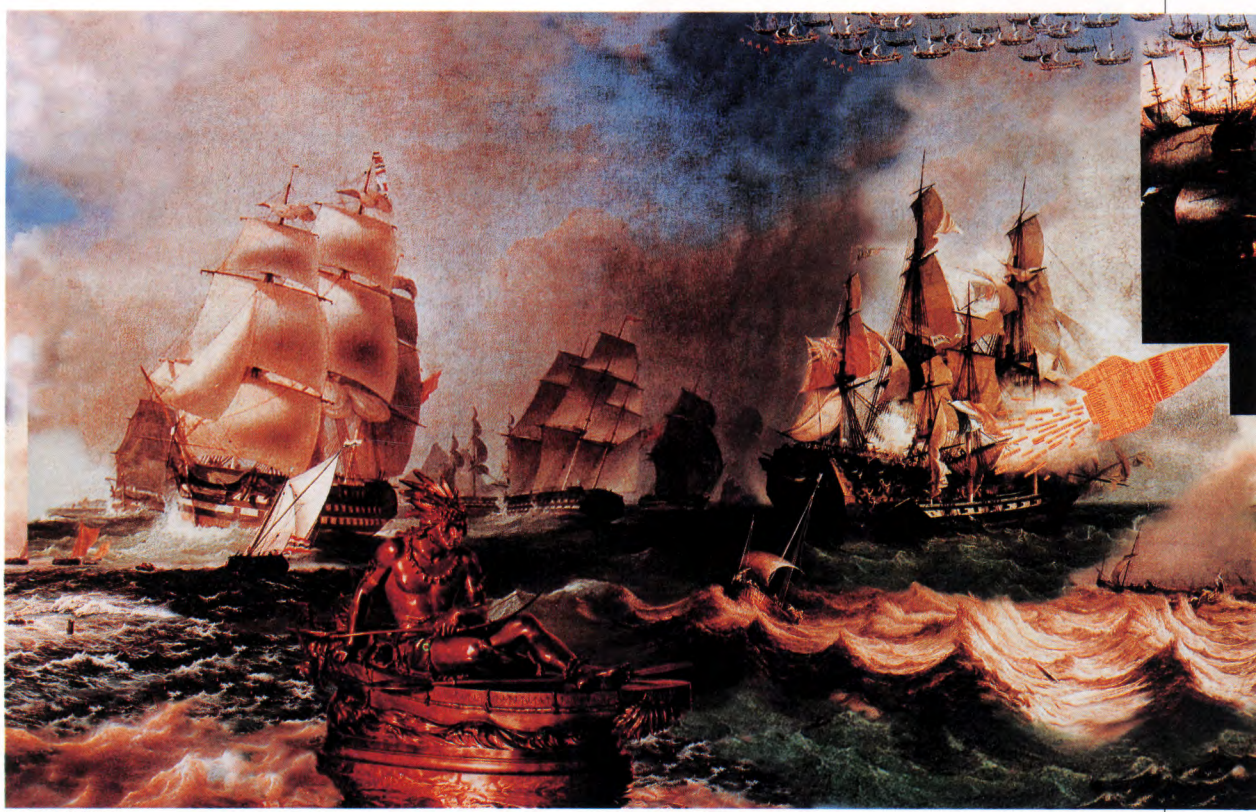
❹壁面投映の下準備

❷天井ドーム部に完成した絵

❺壁面を計測して位置決めする


❸元絵を拡大して貼ってある

❻スタッフの控え室で

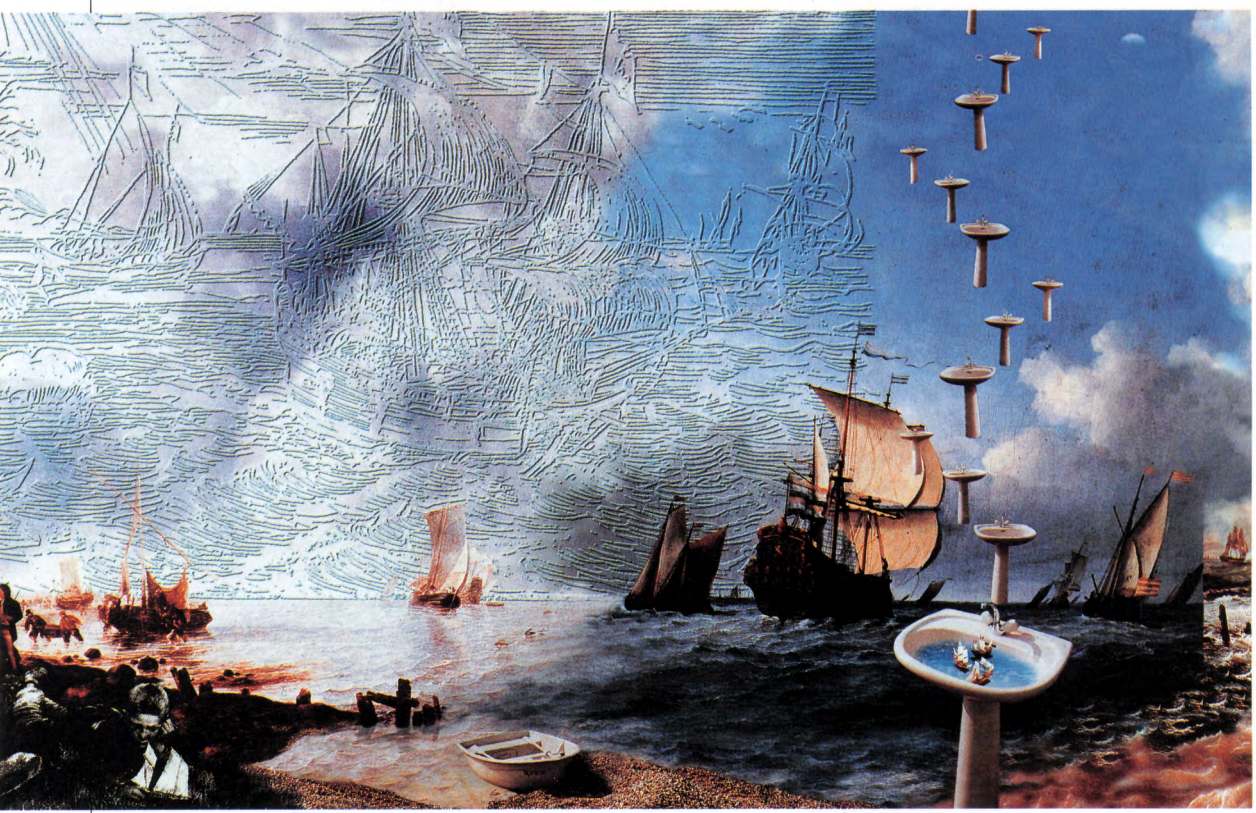

原画の一枚（部分）

での日本の歴史」を偉大な芸術家の観点から描いたものだという。ロブ・スホルテ氏は、1958年生まれ、ゲリット・リトベイド美術学校卒業、1984年よりヨーロッパ各地において美術工芸の分野で活躍中のアーティストで、1990年ベネチア・ペイエナレ賞を受賞している。

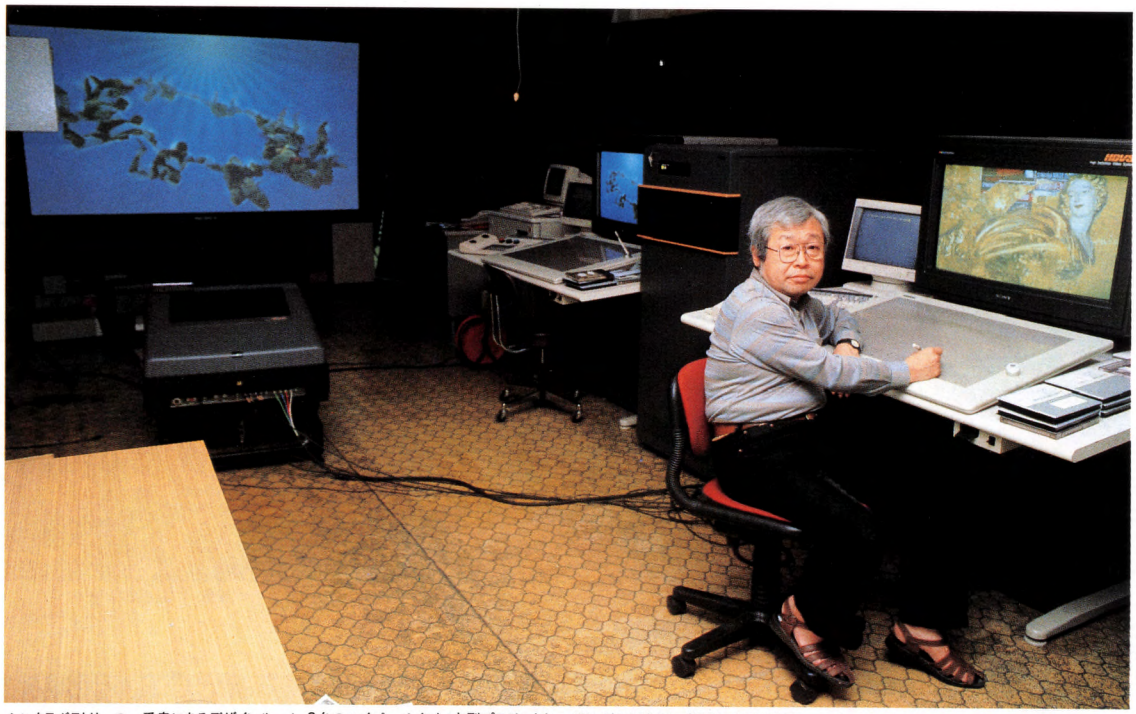
❖原画はオランダで、グラフィック・ペイントボックスを用いて描かれた。使い勝手のよいマッキントッシュにMTを介してデータを移し、マック上で原画の部分部分を拡大し描き加え、さらにクオリティを向上させていく。OHPシートに原画をプリントして、壁に拡大投影してアタリをとり、原画のプリントを見ながら仕上げる方法がとられている。オランダとハウステンボスとはマックでメールのやりとりをして、細かな部分の修正も速やかに出来るようになっている。この巨大壁画は3年がかりで製作中で、8人のオランダ人・日本人のチームが描いているようすは見ていて楽しいパフォーマンスとなっている。マックでのサポートはアップルセンター天神(覚田義明氏)。

ハウステンボスの景観(1992年4月)

ハウステンボスの景観(以上、撮影=松本明彦)



原画の一枚(部分)



シンクラボラトリーの一番奥にあるデザインルーム、2台のハイパーペイント、大型プロジェクター、そして杉山誠さん。(撮影=松本明彦)

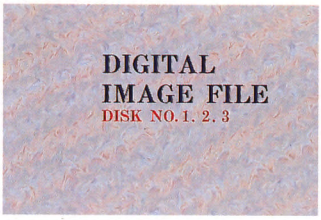
Think Laboratoryとアーティスト杉山誠

デザインから製版印刷へ一貫したシステム完成

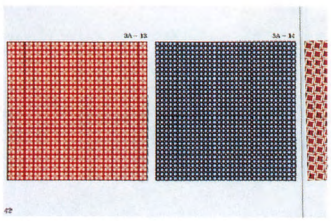
千葉県柏市にあるシンク・ラボラトリーという会社では、
2台のHYPER－PAINTとSCitexが連係しているという。
この会社にCGアーティスト・杉山誠さんを訪ねると、
グラビア製版装置メーカーとして日本屈指の
超技術力を誇る頭脳集団の姿が見えてきたのだった。

❖シンク・ラボラトリーという会社な何の会社なのか。杉山誠という人はどんな人か。その疑問解明のため会社訪問。杉山さんは、シンク・ラボただひとりのグラフィック・デザイナーであり、CGの世界で有名なアーティストであり、SGX(ハイパーペイント)の用途開発、つまり製版ビジネスとどう結び付けるかの研究者でもあるのだ。「我々が最初から狙っていたのは、プレゼンテーションの用途ではなく、フィニッシュの画像を作ることでした。それを何で作るのか、またそれはシンクのサイテックスと繋げるのかと考えた結果、SGXを導入しました。SGXとサイテックスを結ぶのは、シンクが最初のケースですから、3カ月くらいはちぐはぐでした」と杉山さん。

❖いまSGXは、サイテックスとハンドシェークで



「DIGITAL IMAGE FILE」小冊子カバー



同内容。光磁気ディスク3巻で50万円

杉山誠〈デルフィ神殿の柱〉

杉山誠〈デルフィ神殿の柱〉

つながっているので、高画質の入出力が可能である。また、SGXの画像情報を印刷の条件に合った仕様にするには、いまのところサイテックスを通さなければならない。入力はスマートスキャナ、プルーフ出力ではアイリスのインクジェットプリンタにトランスフォー（色校正できるプルーファー）、製版への出力はシンクの開発したレーザーストリーム、これは感光剤を塗ったシリンダーの表面にレーザービームで書き込むシステムである。これまでグラビアは、フィルム出力したものをロール面にエッチングして刷版を制作していたが、これによれば、フィルムレスでダイレクトに刷版が製作できる。さらに、大容量の光ディスク、ロボット、立体倉庫などによってシステムは自由に拡張できるので、夜間や休日の無人製版も可能だという。CMM展示会でもこのシステムを公開して注目を集めていた。また、オフセットや染色用ロールのダイレクト刷版も、すでに技術的に解決しているそうだ。

左・代表取締役重田龍男さん（撮影＝松本明彦）
SGXで制作した画像をMOに収録し、著作権フリーで販売するビジネスを開始した（左頁下）。

幕張メッセ「CMM」のシンク・ラボのブース

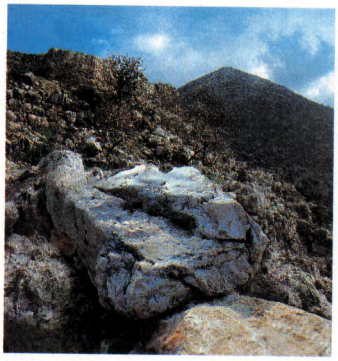
❖このように高い技術力を持つシンクは、イスラエルのサイテックスの機器開発に協力している。また、島精機とも技術的に協力体制にある。千葉県柏市の田舎（本当）にある、油断のならない会社であった。ハードだけでなく、ソフトビジネスにも進出した。例えば、緑あふれる雑木林がゆっくりエンドレスでスクロールしてゆく映像、アート作品を部分的になめるように眺めていく映像、いずれも静止画なのだが、新しい見せ方で新鮮だ。

❖それを120インチのハイビジョン・プロジェクターでやるから圧観である。ハイビジョン普及支援センターの静止画フォーマットにも対応し、説得力のあるハイビジョン・ソフトが生まれつつある。120インチには面白い使い方がある。パッケージデザインの分野では、平面のデザインを容器に貼りつけて大量に複製し（SGXで容易にできる）これを売り場の写真の中にはめこむ。原寸大に投影し、買物客が歩くスピードでスクロールすれば、目立つかどうかの評価ができるわけだ。

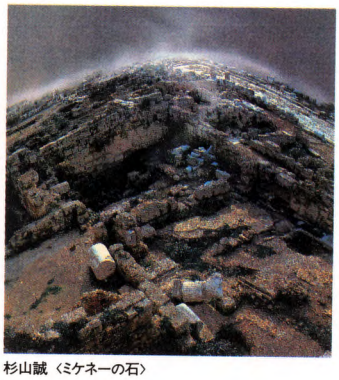
杉山誠〈クレタ街の壁〉

杉山誠〈クレタ街の壁〉

杉山誠〈Organic Stone〉



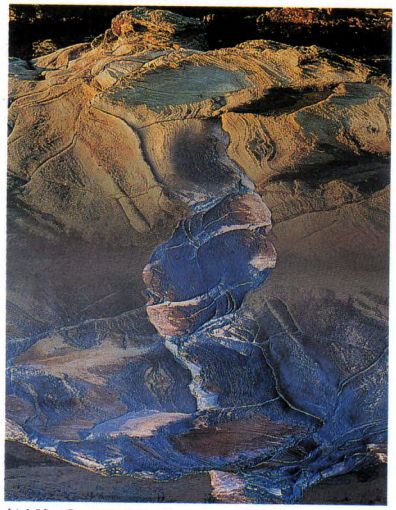
杉山誠〈ミケネーの石〉



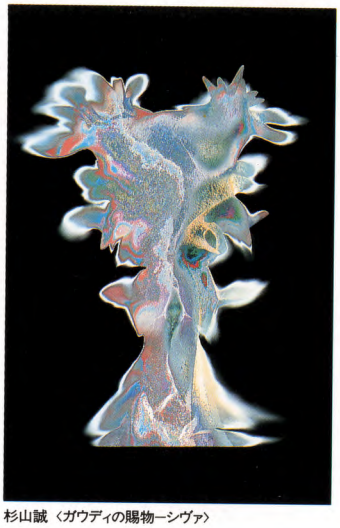
杉山誠〈ミケネーの石〉

杉山誠〈デルフィ神殿の刻字〉

杉山誠〈デルフィ神殿の刻字〉



杉山誠〈Organic Stone〉



杉山誠〈ガウディの腸物ーシヴァ〉

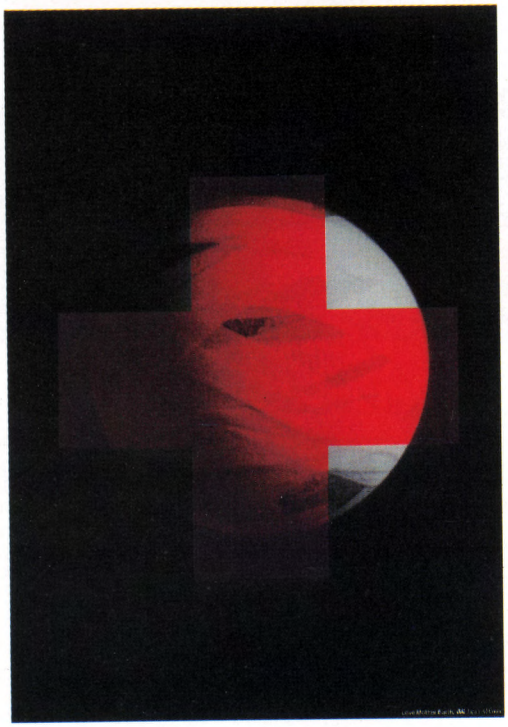
杉山誠〈ガウディの腸物ーシヴァ〉

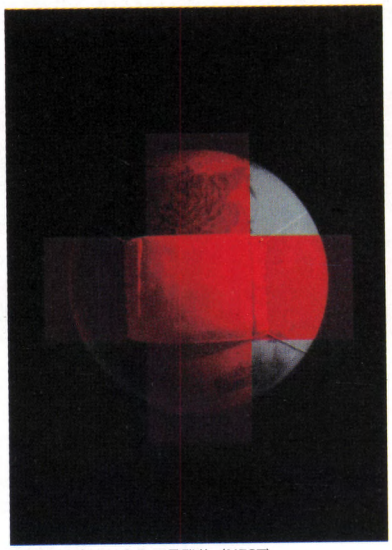
大貫卓也のLOVE MOTHER EARTH

AD大貫卓也さん初のGPB経験

◉「昔はよかった」という、年よりの口ぐせをよく耳にします。まだそんな年のいっていないボクですら、ついつい「昔はよかった」なんて口にしてしまうのです。それは決して、今はやりのレトロでもなく、郷愁なんてもんでもない。実際、ボクらの住んでいた地球は、少なくとも今より自然に人間の生活する場所であったと思うのです。昔がそんなによかったのなら、よかった頃に戻す努力がもう少しあってもよいのではないか。そー思うのです。

◉こんなこと、言いながらボク自身は、まったく「地球環境保護」なんてほど遠い人間なのですが、こんな機会に少しでも地球のお役にたてたらと考えているわけです。





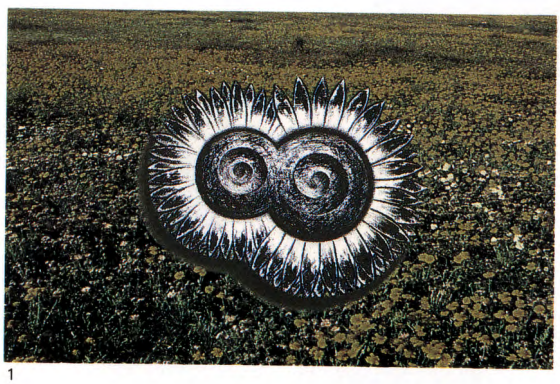
SDD杉山久志　CrPr西子雅美（NEST）

5月27日から6月8日まで池袋西武ロフトで開催されたMessage Messe「LOVE MOTHER EARTH」ポスター展で初公開された。シンプルで力強い。

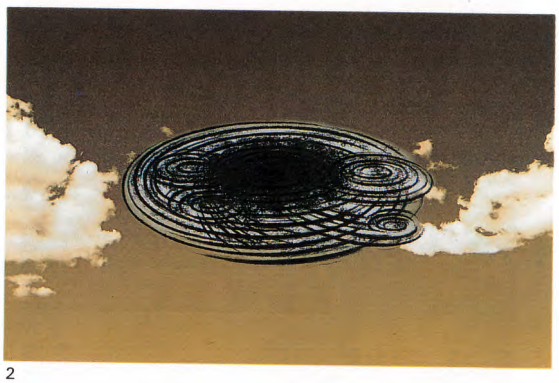
GRAPHIC PAINTBOX & HYPER PAINT による デザインと印刷

グラフィックデザインの専用機、クォンテルのグラフィック・ペイントボックス、
島精機のハイパーペイントによるデザインと印刷の実例を紹介する。
どこにコンピュータを使ったの？と思うような作品も少なくない。やっと使い方も成熟してきたのかもしれない。

中澤真純



1



2

3

4

5

1.2　イラストレーターとのコラボレーション　AD中澤真純　I小林光樹　▶ドローイングを写真に合成し、色調を整える。〝花〟は汚染による生物の奇形がテーマ、〝穴〟はオゾンホールがテーマ。

3-5　集英社　イミダス1992　ポスター　企画制作社＝電通　AD中澤真純　D堀内かおる・土屋正人　P斎藤玲子　GPB光洋カラー社

▶作業の流れ　①Macintoshでラフな合成をする。素材は雑誌などの切抜き。カラーコピーで出力し、プレゼン。②クライアントのOKが出たうえで、オリジナルの素材を撮影し、合成（旧ソ連がテーマの絵柄はクライアントの要望により変更）。③プルーファー（カラープリント）で出来上がりをクライアントにチェックしてもらう。④完成した絵をポジで出力し、入稿。

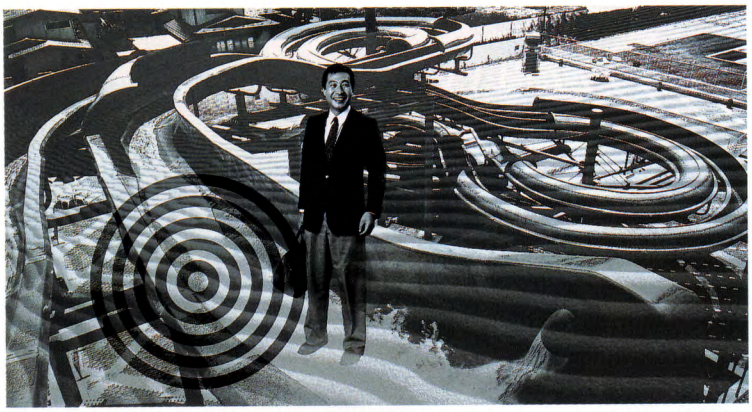
以上のように、プレゼン用のカンプ段階からコンピュータを使用し、クライアントの細かい直しにも適切に対応しつつ作業をすすめた。クライアントから、かなりの直しをもらっても、データがコンピュータ内にあるため、再撮や、新たにカンプを描き直すといった手間が省け、時間的にも、精神的にもスムーズに作業できた。（中澤真純）

レーニンの像の合成　①ミニチュアのレーニンの銅像の質感を、報道写真に合成、形をヨコ長に少々変形。②鉄板をくりぬいたエッジのみを3重にかさね、ソラリゼーション等をかけて錆びたようにあらす。レーニンの顔のまん中に合成。③バックの赤いカーテンを合成。

ECコインの合成　①金のコインの現物の下に、透明のアクリルをライティングして、赤く熱したように見せたものを合成。②コインの数字の部分なおす。③松やにに鉄の円盤を熱して押しつけ、とろけ出した松やにや煙を合成。

地球の合成　①カラーの地球の写真を、大きく紙焼きし、一部を切り抜いて、はがれかけたようにして撮影。②それに宇宙のカットを合成。③地球の球らしさ、まわりこみのエッジなど調整する。

6.7　コマツ　企業広告「人シリーズ」（新聞）の写真部分　企画制作社＝電通　AD中澤真純　D堀内かおる・土屋正人　P岡田初彦　GPB光洋カラー社　出力＝ポジ　▶人物、風景を合成したのち円や台形などの形を入れる。※第18回日経産業新聞広告賞生産部門部門賞



6

7

8

8　三越　企業広告（新聞）企画制作社=電通　AD+D中澤真純　P福島力　GPB光洋カラー社　出力=ポジ　▶モノクロで撮影したモデルのネガを入力し反転。エンボス、ソラリゼーションをかけたのち、またモノクロに変換。イラストっぽくする。Macintoshで描いたモンドリアン調のラインをかさね、色をつける。ラインで区切られたスペースに着物の模様やさまざまなパターンを入れて完成。

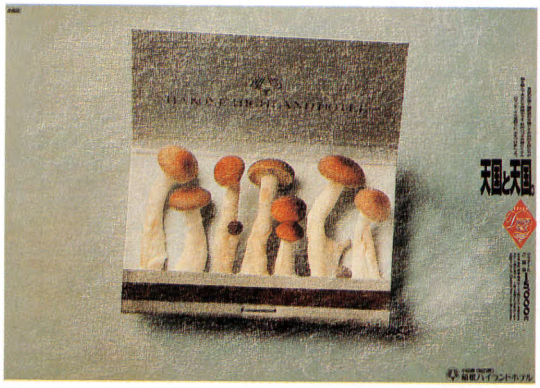
大日本トータルプロセス市谷

1

2

1　東芝EMI　広告のための制作　Macintosh+Hyper Paint（大日本トータルプロセス市谷）AD金澤良樹　P小松陽介　出力=カラーポジ出力　▶背景がMacintoshで作ったもの
2 富久娘　広告のための制作　Hyper Paint（大日本トータルプロセス市谷）　AD中島功治　P長友健二　出力=カラーポジ

1



2

3

4

5

1.2 小田急箱根ハイランドホテル ポスター 企画制作社=マッキャンエリクソン博報堂 AD中原道夫 P海田悠 クリエーティブ・コーディネーター（CrCo）NEST GPB新藤美術印刷クルーズ(1) 東洋美術学校(2) スーパーデザイニング・ディレクター（SDD）杉山久志(2) ▶1のタンポポは、時期的に東京では無理だったので、大分県国東半島ロケで何種類か撮り、形状の面白いものを採用。テーブルはスタジオ撮影、ソラリが出やすいということで、サテン地をかぶせる。2は、ホテルのブックマッチ（マッチ部分なし）と、しめじと、木炭紙に木炭を塗った下地の3点合成である。

3 企画制作社=マッキャンエリクソン博報堂 AD中原道夫 P山田慎二・他

4.5 日本航空・南西航空 ポスター 企画制作社=電通 CD鈴木八朗 P吉村則人 HM本田正太朗 ST浜井弘治 C泉英昌 タレント=江黒真理 M=ファイナル・ライツ（佐藤竜一・野口広明・松山政浩・酒向信司・今野哲） GPB東洋美術学校 SDD杉山久志 CrCo=NEST

6 セコム 新聞広告 AD+D北川雅彦 C小栗伸夫 P酒井裕・高島盛昌 CrCo=NEST GPB東洋美術学校 SDD杉山久志

（解説117ページ）

7 シンワ・スポーツ・サービス ポスター 企画制作社=廣告社 AD+D加藤正宏 CD+C長屋善夫 C斉藤淳 P後藤浩文 GPB東洋美術学校 SDD杉山久志 CrCo=NEST

8 小田急電鉄 ポスター 企画制作社=マッキャンエリクソン博報堂+NAVE AD渡辺睦 P神林昭夫 CrCo=NEXT SDD杉山久志 GPB東洋美術学校

6

7

8

C A P P S

1

2

1.2　キャップス（U.S.A.）制作、島精機営業企画部提供、HYPER-PAINT使用、広角レンズを使って撮影した写真の上半分を「カーブスライド機能」により、普通のレンズで撮影したかのように画像処理。

ヴァン・セット

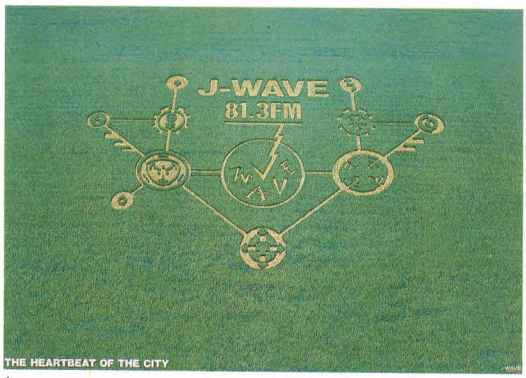
1

1　ヴァン・セット　同社パンフレット使用作品
HYPER-PAINT使用

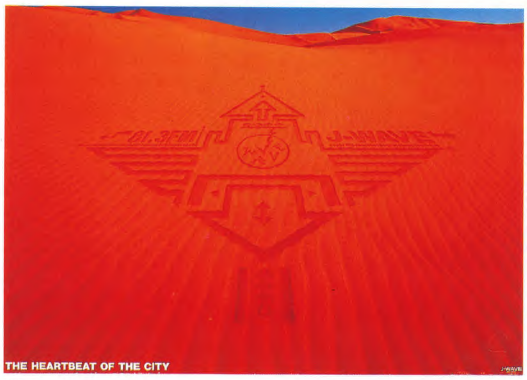
GRAPHIC PAINTBOX　HYPER PAINT

GRAPHIC PAINTBOX　HYPER PAINT

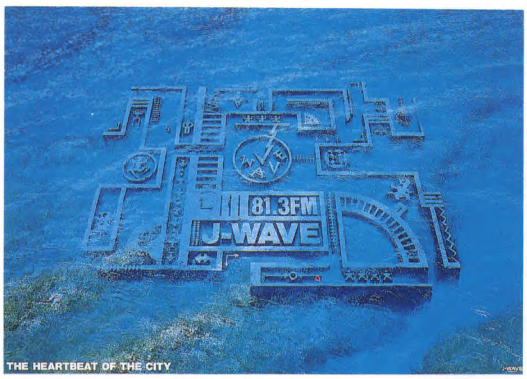
創　美　企　画



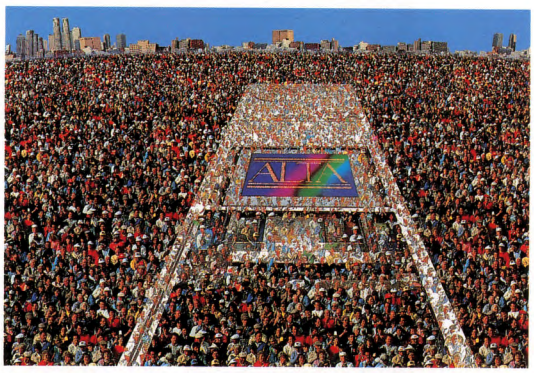
1

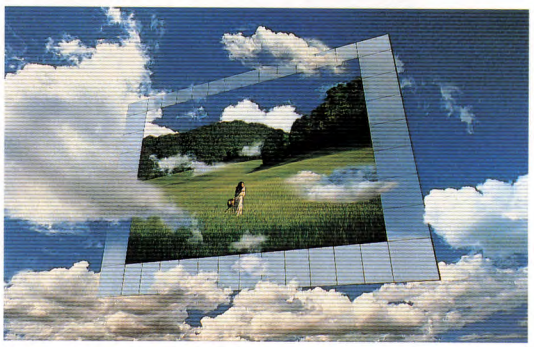


2



3


4


5

6

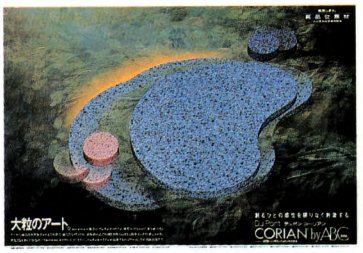
7

1-3　FMジャパン　ポスター　企画製作社=電通　AD中村政久　D小林忠利　Ⅰジェイ・バイゴン　プリンティング・ディレクター=五百木誠　製版印刷=電通アクティス　出力=4×5ポジ　▶オリジナル写真は単なる「麦畑」と「海」と「砂漠」でした。まず、それぞれのパターンを制作し、それをMacintoshでパースをかけ、オリジナル写真と重ね合せながら、Graphic Paint Boxで少しずつ描きこんでいきました。この作品は、写真の合成というより、むしろ写真の持つティテールを生かしながら〝変化〟させることに重点を置きました。

4.5　スタジオアルタ　会社案内（A4判12頁）企画制作社=創美企画　AD小山雅靖　D北田ゆき　CGアーティスト=豊田則之・木下仰　Pr八木勝人　製版印刷=東陽印刷　出力=4×5ポジ　▶表紙から、イントロページ、営業案内のイメージビジュアルなど、すべてをCGにて表現。

6.7　積水ハウス　イズステージ　新聞広告　企画制作社=読売広告社+マドラ　AD菅野格　D里まゆみ・光吉俊浩　P佐々木三智勇　Pr仲條真行

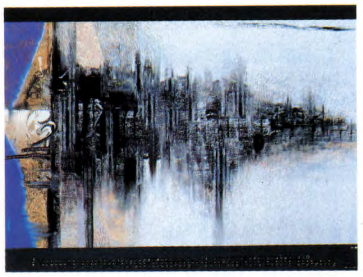
8



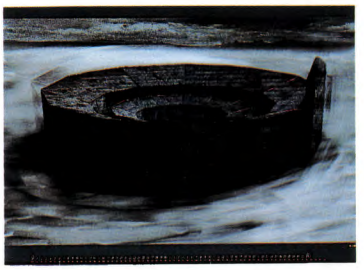
9

10

11



12



13

14

15

16

17

8　エービーシー商会　インタータイル雑誌広告　企画制作社=創美企画　AD福田季喜　D清水竜行　P山田省三　Pr岸森章

9.10　エービーシー商会　デュポンコーリアン4Pマルチプル広告　企画制作社=創美企画　AD福田季喜　D福田季喜・清水竜行　P杉原郁夫　Pr岸森章　出力=4×5ポジ

11-13　創美企画　カレンダー　企画制作社=創美企画　Pr片岡英統　AD小山雅靖　D北田ゆき　CG鈴木朗・木下仰　▶1〜4月「スケープ・アウト」木下仰（1991日本CGグランプリ静止画一般アート部門最優秀賞）金箔、文様などのテクスチャーをスキャナで取り込み、濃淡をつけながらこの素材をコピーしていき、山、地面などの形を作っていく。最終的に全体と部分の色調を調整して完成させた。5〜8月「振潤」鈴木朗（1991日本CGグランプリ静止画一般アート部門佳作）ビルの解体現場で撮影した壁面の写真、その他材料となる素材をスキャナで入力。色調整し、合成、移植、ペイント機能を使い画面の中で構成した。9〜12月「コロシアム」木下仰（1991日本グラフィック展特選・バリエーション作品）空、壁の素材をスキャナで取り込む。まず、壁の素材を切り取り、パースをつけながらコロシアムの面を作る。さらに各面に陰影をつける。バックに空を合成し、最後に地面をペイントして完成。

14.15　木下仰　オリジナル

16　新宿三越　新館オープン　ポスター　企画制作社=創美企画　AD小山雅靖　D佐伯ゆか　CGアーティスト=木下仰　Pr神林宣久　製版印刷=三浦印刷　出力=4×5ポジ　▶リニューアルした本館及び新しくできた新館を、それぞれ空撮し、マンハッタンのビル街を散らばらせ、新宿のビル街を地図的に再現。実際にはありえない世界を表現。

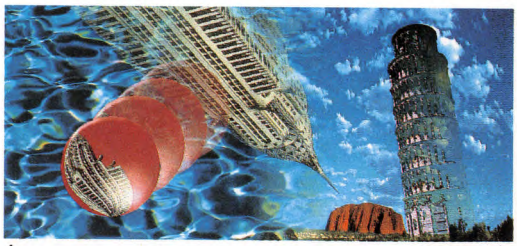
17　松山三越　リニューアルオープン　ポスター　企画制作社=創美企画　AD小山雅靖　Dカレン・バーバー　D高根等　Pr神林宣久　製版印刷=三浦印刷

アート・ブレーン

1

2

3


4

1-3　同友館　雑誌表紙　AD中原道夫
HYPER-PAINT=アート・ブレーン（オペレーション上村和裕）
4　「ハイビジョン・デザイニング展」より
HYPER-PAINT=アート・ブレーン

REC-EARTH

1

2

1.2　島精機製作所　カレンダー　企画制作社=島精機製作所+Rec Earth AD浅倉法子　D+アート=平山則廣　▶Hyper-Paintによる制作、大日本トータルプロセス市谷メディアセンターでポジ出力。

1

2

3

4

1　フィリップモリス　ラークスーパーライト雑誌広告　企画制作社=レオ・バーネット協同　AD池田和弘　P=Jerry Oke　プリンティング・ディレクター=服部正・麻生雄一　印刷=光陽社

2　平和島競艇場　第6回賞金決定戦競争ポスター　企画制作社=広報社+OAK　Pr飯島秀郎　CD石井久吉　AD上高原正士　D望月里美　P高柳和正・奥村勝司

3　スカンジナビア政府観光　SCANDINAVIA　ポスター　企画制作社=プレゼンツ+ビアボーリング　Pr笠本真五　AD+D河合恭誌　P相川喜伸　プリンティング・ディレクター=関口豊　印刷=成旺印刷　▶「青に包まれる国、北欧」の青に色調を調整。

4　デザインオートメーション　CADPAC Station　ポスター　企画制作社=K・field+OAK　Pr飯田恭子　CD石井久吉　AD馬野雅人　D尾上久美子・常見まり　P=KEY-PHOTOS

（P.112 セコムの解説）

●SECOMの企画広告で〝マザー。〟というフレーズが決まり、さて、どうしようかということになった。ただ〝マザー〟だと「一体、何のことだろう」と思われる。ということで、とりあえず「生むマザー。」「守るマザー。」「育てるマザー。」「継ぐマザー。」というように、SECOMの業態とポリシーに合わせて分けてみた。その結果、自然の中にあるそれぞれの「素（もと）」を選び出してみた。酸素の素、ストロマトライト（これは現代でも生息する生物）、地球上の風の素、南太平洋上の島々のあたり（雲が出来るところ）、現在の気象状況が続くと何10年か後には緑の大地となるゴビ砂漠、それと地球を保護している成層圏と大きく出て、ジャン・ハンス・アルプの作品「座像」をSECOMのポリシーとして登場させた。結果、何とまあへんてこりんな絵柄となって、紙面に現われ出た。SECOMはすべての〝マザー〟になる、という図である。これは、その第1弾のストロマトライトの作品である。ハイライトの入れ具合、ストロマトライトのと合わせ、よ〜く見ると水の面にも「座像」が映りこんでいる。なかなかやってくれる杉山先生であった。（北川雅彦）

GRAPHIC PAINTBOX　HYPER PAINT

藤本浩一

1

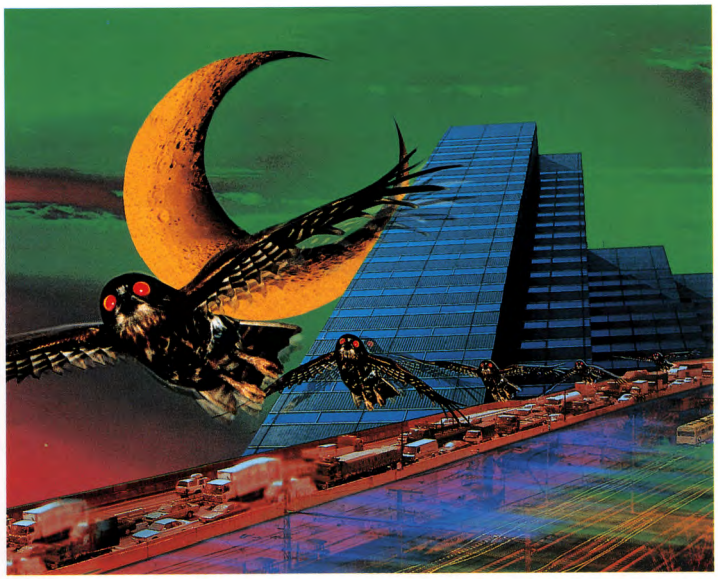
2

3

1-3　平和堂貿易　雑誌広告　企画制作社=マッキャンエリクソン博報堂　CD安井透　ACD源中冬彦　AD+D藤本浩一　P羽金和恭　Pr波多野寿哉　プリンティング・ディレクター=小池有一　製版=浅野製版　出力=MT出力　GPB光洋カラー社

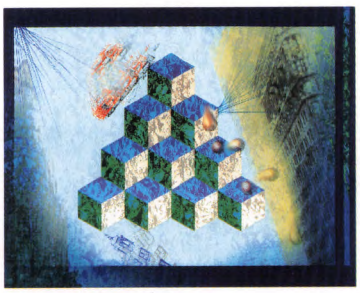
●女性の美しいフォルムをシンボリックに表現し、商品の魅力を際立たせるために、〝最終的な仕上がりをペイントボックスで加工〟しました。撮影はカメラマンの羽金和恭氏。モデル（8×10）、そのポジにあわせて商品（4×5）と2段階で行ないました。素材がそろったところで、ペイントボックスのモニター上で合成、修正していく。オリジナルのポジを生かして商品を引立てるために、背景や肌の色調、グラデーション変化、コスチュームのボカシ…。さらに精度を上げるためデータをMTで出力、製版スキャナーにダイレクトにデジタル入力（さらにここでレスポンスにより、若干の色調修正を加える場合も）し、製版フィルムを作成。一発写真では表現できない、独自のイメージがペイントボックスにより創りだせたと思う。（藤本浩一）

1


2

3

4


5

6

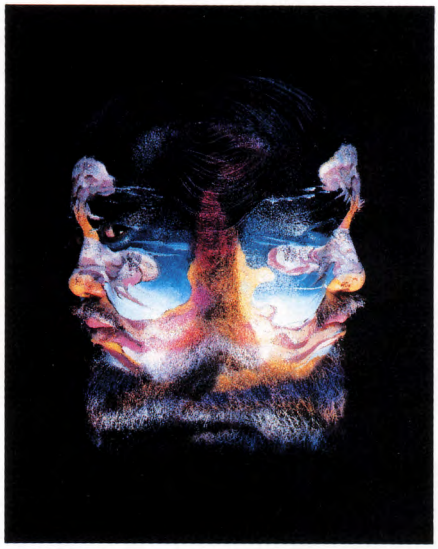
7

8

9

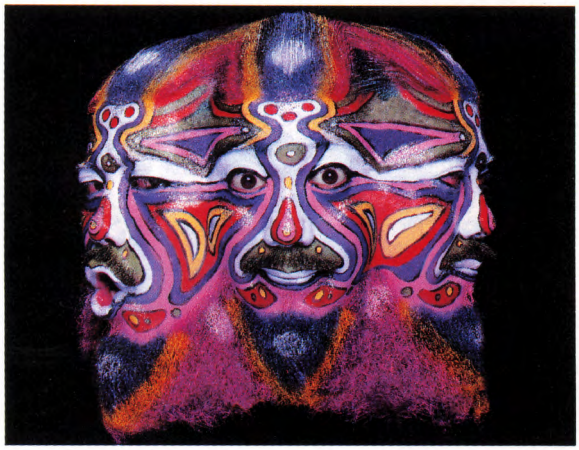
1　逗子市　企画制作社=P　AC+無限DS
D土屋正美　GPB中村国憲
2　時空工房　企画制作社=無限DS　D樋爪俊二　GPG中村国憲
3　無限フォトライブラリー　D+P木村直軌
GPB中村国憲
4　無限フォトライブラリー　D高野恵子
GPB中村国憲
5　無限フォトライブラリー　D+GPB栗山和弥
6–9　アイドル　企画制作社=UPU+無限DS　D石倉誠一郎・鈴木葉月・川崎幸子・久々湊陽一・森華代

4人のアーティストのコラボレーション「KAO'S」



キャンバスとしてのジェームス小野田、筆をふるうのが石井竜也、
手のこんだ作品となると2時間近くかかるという。
「いつか面白い形で発表できる日がくる」そう思って、
山岸伸は撮り続けること5年、100組近くのポジが手元にある。
その写真が、木下仰のグラフィック・ペイントボックスにより、
かつての印刷技術ではなし得なかった新たな作品として、生まれ変わる。
これらの作品「KAO'S」は、まずアメリカで展覧会が開催される。
日本に逆上陸する日も近い。

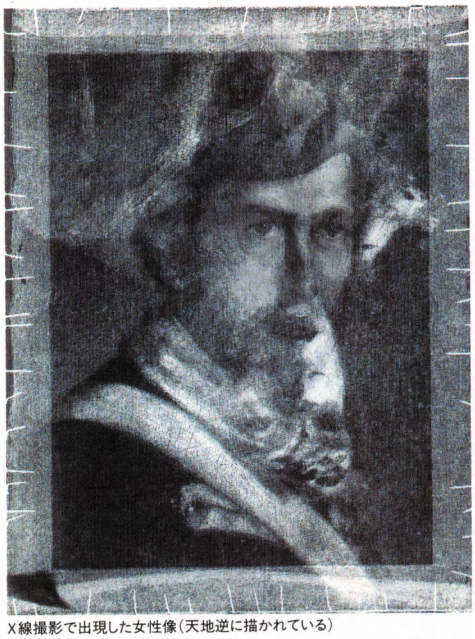
Modelジェームス小野田 I石井竜也 P山岸伸 CGPaint木下仰 協力＝創美企画



松岡寿「ピエトロ・ミッカ半身像」(1881)

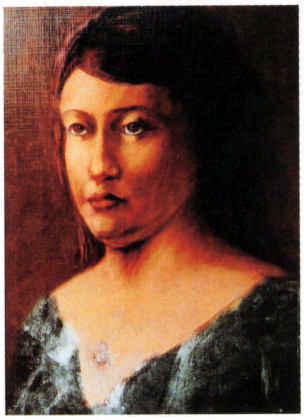
ミステリー「塗りこめられた美女」

国立歴史民俗博物館「科学の目で見る文化財展」より



X線撮影で出現した女性像(天地逆に描かれている)

「半身像」とX線フィルムのふたつのデジタル・データをGPB上で合成。



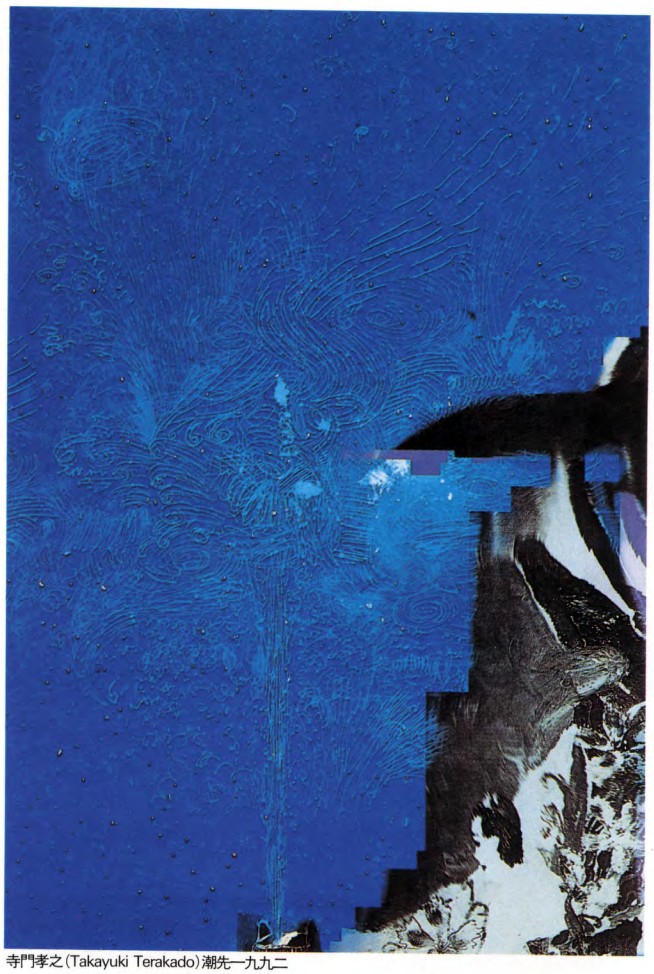
コンピュータによる復元想像図

明治の画家・松岡寿の描いた男の肖像の下に
女の肖像が隠されていたのをX線で発見
グラフィック・ペイントボックス上で
ふたつの肖像データを重ね合せると……
ハイビジョンの画面に現われた
ミステリーな構図
どんな理由でこんなことが起きたのか?

(解説は133ページ)

digital image 1992

福間晴耕(Seikou Fukuma)椅子のある風景



寺門孝之(Takayuki Terakado)潮先一九九二

DIGITAL IMAGE 1992展より

コンピュータ・グラフィックスを中心としたディジタル・アート展

平松修治(Shuji Hiramatsu)
Happy Monkeys

川口吾妻+松本明彦(Azuma Kawaguchi+Akihiko Matsumoto)Across the view(form the series OPERA ARIAS)360度写真をデジタル処理、2m×19mのフィルム出力、キャンバス地に熱転写。

ディジタル・アーティストたちのグループ「ディジタル・イメージ」がゴールデンウィークに銀座ワシントン「ワシントンアート」で46名120余点の作品を展示する超大型展覧会を開催した。出展作品の一部を紹介する。

(解説は162ページ)

出渕亮一朗(Ryoichiro Debuchi)
Fauna of Imaging # 2(Punk Mammoth)

青木研(Ken Aoki)白夜

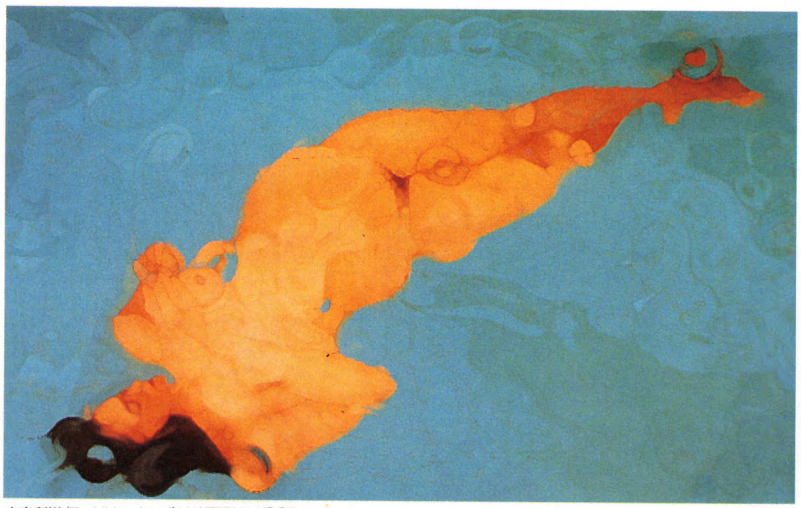
須藤牧人(Makito Sudo)アゴアゴアゴ

中川佳子(Yoshiko Nakagawa)OMEDETAYA

南光英(Mitsuhide Minami)結びの法則

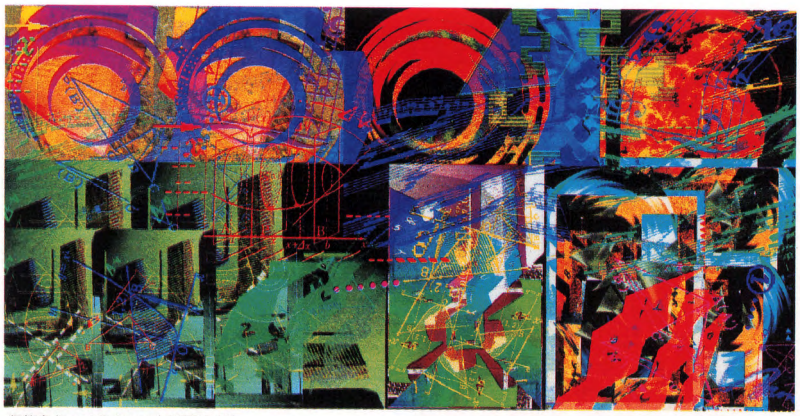
会場入口風景(P松本明彦)

会場風景(P松本明彦)



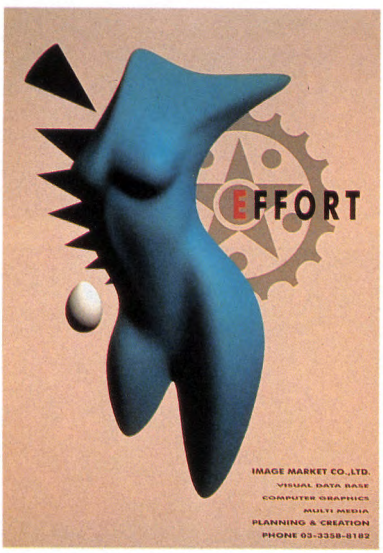
安斎利洋(Toshihiro Anzai)WATERY WOOD

吉本聖志(Seiji Yoshimoto)白鳥の湖

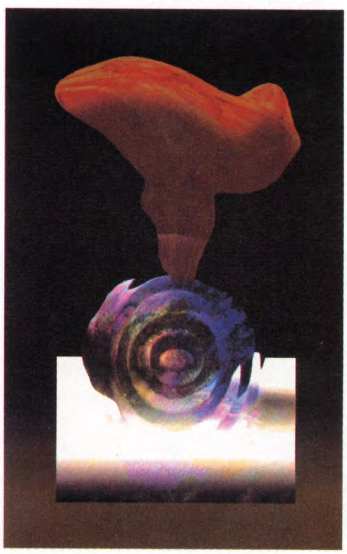


得能泉(Izumi Tokunou)ONE DAY

駄場寛(kan Dava)What Do You Do ?

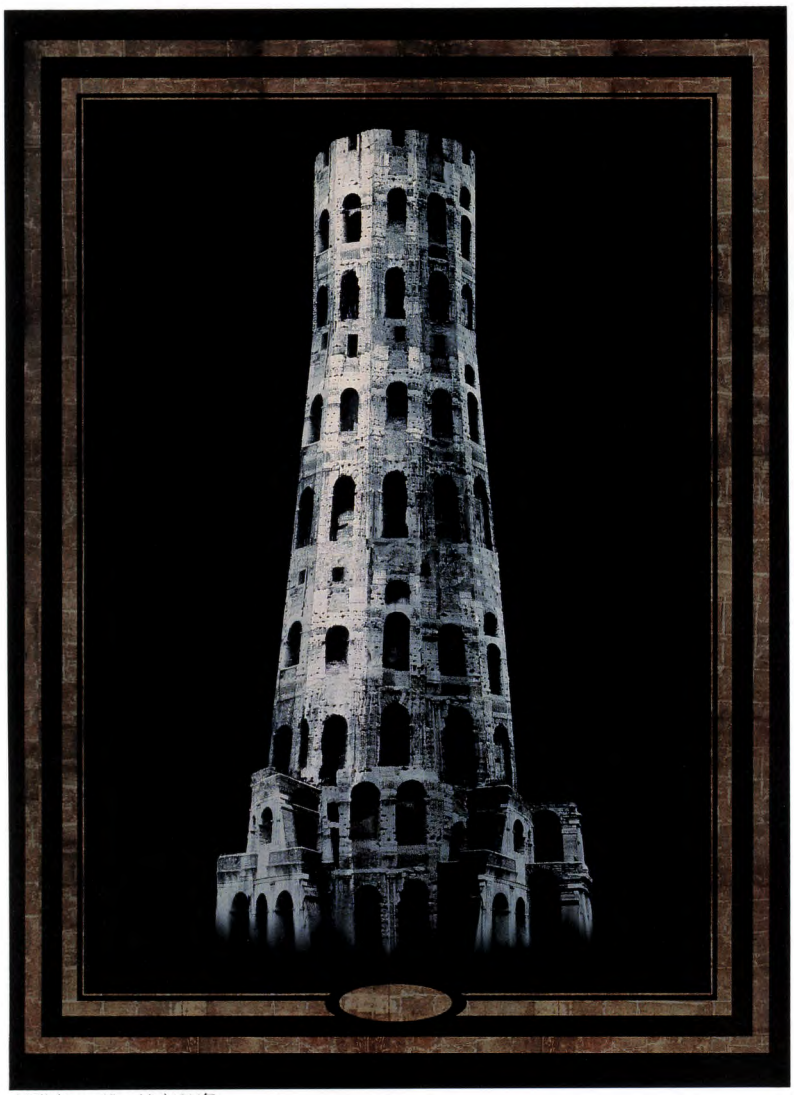


佐藤篤司(Atsushi Sato)IMAGE MARKET CO.,LTD



栁沢順(Jun Kurumisawa)UTSUROI#3

松浦季里(Kiri Matsuura)ひみつ



木下仰(Aogu Kinoshita)1214年

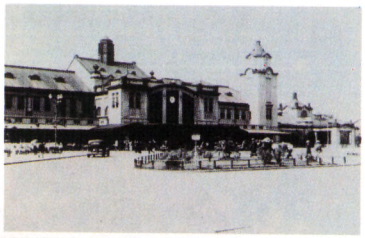
滝谷真樹(Maki Takiya)
JACOB'S LADDER

ハイビジョンによる景観予測

Hi-Visionモニターを備えたGRAPHIC PAINT BOXによる
ランドスケープ・シミュレーションは
臨場感を持った手法として高い評価を得ている

シミュレーション景観（京都市南区、国道1号線から東北東方面を望む。駅まで約1500m。

現在の景観。



旧京都駅・黒川翠山写真（京都府立総合写真資料館蔵）

Case Study… 1
京都駅
❶九条交差点から

❖'91年7月開催の「スーパー・デザイニング展2」の「迷走する京都」展示コーナーで発表されたのが、JR京都駅改築シミュレーションである。改築のための国際コンペで最優秀賞に選ばれたのが、原廣司氏設計作品で、京都市の高さ制限を越えた59.8m。この作品が新京都駅になるのかどうかは今のところ不明である。コンペ結果発表時に、原作品（模型）を撮影し、GPBを用いて、現在の風景の中に合成した。京都芸術短大の奈良磐雄助教授のディレクションで、正確ゆえにかなりショッキング。

その後、これらのシミュレーションは多くのマスコミに取上げられた。

❖「ハイビジョンによる景観予測」は、'90年から㈶ハイビジョン普及支援センター画像シミュレーション研究会の企画制作（制作はNEST: SDN）で行なわれている。写真やCGなどをGPBで画像処理し、ハイビジョン投映で公開され迫力満点。NTSC版、小冊子も制作されている。

●ケーススタディ〈1〉京都駅　CrCo西子雅美（NEST）Direction奈良磐雄　SDD杉山久志（東洋美術学校）
ケーススタディ〈2〉〜〈5〉　企画制作=㈶ハイビジョン普及支援センター・画像シミュレーション研究会　制作=NEST（S.D.N）CrCo西子雅美　SDD杉山久志

❷東本願寺横から

現在の東本願寺横

改築案シミュレーション、南方向への景観が分断される

❸京都駅前

現在の京都駅前

改築案のシミュレーション、威圧的な壁が出現した

Case Study…2
湖のリゾート化

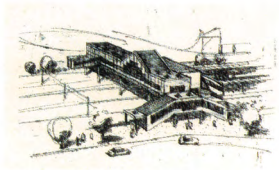
九州阿蘇山中の湖現況

橋が渡され、ホテルが建ち、ゴルフ場ができ……リゾート化するとこうなるという予測

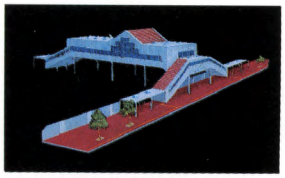
Case Study…3

武蔵境駅北口再開発

武蔵境駅北口現状



イメージスケッチ駅改修案



スケッチをもとにイラストを起す

イメージスケッチから起したイラストを合成、全体をスケッチ風にシミュレーション

埋めたて前の景観を予測する

これが現状、埋めたては完了している

Case Study…4

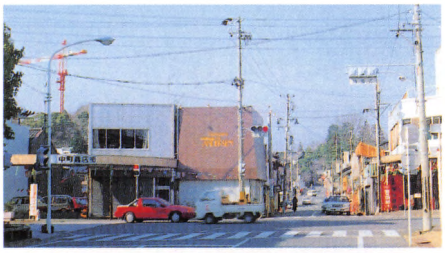
発電所が建った!

火力発電所が建築されたとすると、こうなるかもしれない

Case Study…5

掛川市

❶復元天守閣へのメインストリート



現状。電柱、電線がうるさく、街並みも乱雑である

改修案。道を広くし、建物も城下町風にしてみる

❷商店街

現状。城下町らしくない

改修案。城下町風商店街となり落着いた雰囲気に

❸駅前

現状。ごく普通の地方都市の景観だが

まず大型スーパーマーケット、デパートをとりのぞく

近代的イメージの建築パースを合成

CGによる修景シミュレーション

奈良磐雄 京都芸術短大助教授

Case Study…1
京都の美観・醜観

現在の四条通。昼間はクルマが多く常時交通渋滞が続く。

四条通の車道部分を歩行者専用にした想定図。中央に噴水を設置し、ビルの看板も一階に下ろした。

四条通の車道部分を歩行者専用にした想定図。

Case Study…2
妙高赤倉地区修景

商店街現況景観

修景景観――電柱、電線、看板消去、色彩統一、車道部レンガ敷き、高品位看板、フラワーポット、高品位フラワーポット付街灯設置、二階より上部セットバック。

登山道現況景観

修景景観――電柱、電線、自販機の文字一部消去、道路面レンガ敷き、建物色彩統一、傾斜屋根に統一。

京都芸術短期大学の奈良磐雄助教授は、4年前からパソコンCGを使って景観・修観のシミュレーションに取組んでいる。とくに京都の破壊されつつある景観問題については CGシミュレーションで何度となく提言し、大きな反響を呼んでいる。

❖3年前の1989年、私の所属する社団法人京都デザイン協会の都市美観研究会で、京都の景観に対しデザイナーの立場から具体的な提言をしようということになり、一般の人々にも理解しやすい、人目でわかる「コンピュータを使っての景観シミュレーション」を始めました。私の専門はグラフィックデザインなので、グラフィックデザインと都市景観との関りはどんなものがあるかなと周りを見渡した時、まず目に飛び込んできたのは看板でした。

❖今ではあるのが当たり前になっている看板ですが、その気になって街を見渡してみると、景観と調和していないサイズ、色彩、デザインのものがやたらと多いことが見えてきたのです。いっそ看板を全部取り去ってしまったどんな風景になるのだろうと、撮ってきた風景写真をスキャナで読み込み、ジーズスタッフ社のドローイングソフトを使い、看板をていねいに一つ一つ消していくというか、看板の後ろの風景を描き込んでいきました。

❖出来上がった看板の無い風景は、元の風景とはまったく違う、実にスッキリとしたものになりました。看板のない風景をベースに、本当に必要なもの、景観に調和するデザインのものを取り込んだシュミレーションも数点制作し、マスコミの協力を得て広く提言したのが最初の仕事でした。

❖わかりやすいということで大きな反響がありました。それ以降、地域開発プロジェクトによる環境破壊・景観破壊を心配する住民団体、地域景観の向上をめざす研究グループ、環境製品製造企業などからのシュミレーション依頼がたくさんあり、積極的に協力してきました。自主制作も含めた主なものは、京都関連で「左京区岩倉の一条山（通称モヒカン山）開発計画」「京都第2外環状高速道路計画」「京都ホテル高層化改築計画」「鴨川掘り下げ計画」「JR京都駅ビル改築計画」「木屋町通り景観整備計画」「京の街の色シンポジウムのための景観色調査」などがあり、他府県のものは「和歌の浦『あしべ橋』景観訴訟」「阪神高速湾岸沿線における看板規制」などがあります。

❖最近では、3月に開催された「第12回京都デザイン会議KYOTO美観・醜観、新・建都のデザインを考える」のために制作した10があります。（前ページにて一部をご紹介）

❖近年、生活様式の変化、産業構造の変革やバブル経済の影響を受け、町全体の様相がいびつに変化してきています。今回は、京都のイメージ形成に重要な市をしめる5カ所を選び、望ましい景観創出のためのアイデアを盛り込み、シミュレーションしました。例えば、市内中心を北から南へ流れる鴨川周辺地域、西陣の低層木造瓦葺きの町並み、市街地を取り巻く三山周辺などの景観は、周辺や地域内にデザインレベルの低い箱型のビルが多く建ち、どこの都市と区別がつかない風情の無い風景に変わりつつあります。

（P.161へ続く）

鉄橋

京都駅八条口から市内北部へ向う、殺伐たる景観

橋を赤く塗り変え、周囲は緑をふやし、生け垣とする

堀川

コンクリートで固められ、ほとんど水の流れもない

親水公園ふうの川に戻す

大貫卓也「いかに質を落としてリアリティを出すかが勝負」

P 103

日清カップヌードル「hungry?」が超巨大ポスターになった

❖CMを撮るときから、このポスターの企画はあった。もちろん架空の設定で、合成でないわけはないのが見え見えで、逆にリアルなCF映像とか映画の映像とは違うリアルさを狙った。もともとはミニチュアのつくりものだし、クリアな写真撮って合成しても、うまくいかないってことは分かっていた。生々しいからにせものっぽくて。大昔の特撮映画の画面を、そのまま起こしたような絵をつくろうと思っていた。ムービーのフィルムで特撮合成して、それをぐあっと伸ばそうと考えたの。フロントプロジェクションという方式で、原始的にやろうと思っていたんですよ。バックと人間の写真だけ撮って、それにマット画で描いた原始の山を合成して、マンモスのミニチュアのところに投影して、一発写真撮るみたいな方法。それをムービーのカメラで撮って、オプチカルの処理を加えて、それでチープな特撮もののコマができて、それを引き伸ばしてグラフィックにしようというのが、もともとの考えだったんだけどね。

左・杉山久志（東洋美術学校SDD）右・大貫卓也（博報堂AD）

❖CMのカットを、そのままグッと伸ばしただけじゃだめなんだ。CMのカットはハリー合成で、目が粗くて。それもいい目の粗れ方じゃないわけ。昔の特撮映画のオプチカルの粗さみたいな手触りのよさではなくて、キカイの四角いぼけたやつばかりだから、味もへったくれもなくて。フロントプロジェクションでずーっとやろうと思っていたんだけど、ハリーでやったら思いがけず映像の質感はよかったわけ。だから、これはハリーと同じような手法を使って、それでいて粗いのを最終的に作ればいいかなって思って、ペイントボックスでやることになった。最終的に質の悪いものつくろうって狙いがあったんだけどね。本当はグラフィック用に、CMとは別に撮影しようと思っていたんだけど、けっこうコストも大変だし、無駄だし、どうせ粗れた調子がいいんだから、テストしてみてうまくいくんだったら、大胆にもムービーの撮ったハーフサイズのやつから粗れたものをきれいに合成してみようかなって思って。それでこんな小さい粗いものの合成になった。

❖だから、撮り直しがきかないムービーの原始人の絵に合わせて、作り物も作り直してムービーで撮った。普通だとスチルで撮るんだけど、粒子合わせなければならないから、ムービーのカメラでチカチカチャカチャカめんどくさいけど撮ったわけ。向こうで撮ってきた山の写真も、粒子を粗してムービー用に縮小デュープで小さくして、なんか極小の、ルーペで見ながら素材を全部作っていき、取り込んで、という感じなんですよね。すさまじく手間かかっているんですよ。素材をきちんとそろえたってこと？妥協はあまり得意じゃないので、いつもそうです。

❖ペイントボックスに期待しているのは、粒子の粗いのをうまく合成するのと同時に、ある種、ぼくの意図通りに粗すなどの加工ができるという読みもあった。なんつうかな、アリモノっぽい、苦労してやったというよりムービーのコマを落としてイージーにやったもの、みたいなのが狙い。本来の狙いより、大分レベルはよくなっちゃってるんだけど。あとなんて言うかな、CMの特撮ものの動いているもののごまかしがきくところを、グラフィックに置き換えるからすごいつらい。要するにそこの戦いなんだよね。ほとんど質感の移植作業で、奥の方の山なんか実際存在しないわけ、手前の質感からどんどん取っていって貼りつけていった。ブラシでは描けないんです。粒子が出ないから。過酷といえば過酷な状況ですよ。今回。粒子が違うのも入っていた。神経質にやればできるんでしょうけど、きりがない。でも、根気さえあれば何でもできそうなキカイですね。素材が、全部同じところで同じ条件で撮ったものであれば、そんなに大変じゃないのよ。ところが、フロントプロジェクションを予定していたので、撮っておかなかった。いろんな違う状況から持ってきた素材だったから。もちろん、最初からムービーフィルムのサイズにはこだわっていたの。

❖わりとチープなのに凝っている。なんていうのかな、「あ、本に出てたからこれ使った」なんて感じ。自分でやってないと見られるような、いいかげんなもので、いかにいいものを作るかに凝ってて。質を悪くすることをすごく研究してる。それは、かえってものすごく大変なんです。ラフォーレなんかは「ひどいアリネガ借りてきた」みたいなポジを作る。

❖ぼくはGPBをやって、すごい可能性が広がった感じがする。でも、けっきょくデッサン力だよ。ぼくは、絵をきちんと描けない人は信用していないもの。（談）

西子雅美「ピエトロ・ミッカ」の絵を分析する

P 121

ミステリー「塗りこめられた美女」

❖その絵は『ピエトロ・ミッカ半身像』のタイトルがついた油絵だった。ピエトロ・ミッカは実在の人物で、「スペインの王位継承戦争にイタリアが巻き込まれたときに、炭坑夫軍団に属した兵士で、1706年8月30日トリノの城塞を包囲したフランス軍が、坑道を横切って広場に流れこもうと企てたのに対し、ひとり敵軍の侵入をはばんで地雷に点火して殉死している。その行為によって、人々は彼を『ピエモンテの英雄』と呼んで讃えてきたのであった」(近代の美術46・至文堂) であるという。「救国の兵士」と言われるにふさわしい風貌である。もちろん、ミッカ本人ではなく、モデルとなったのはミッカに似た男で、往時の軍服を着ている。描かれたのはミッカが死んで175年後の1881年である。作者は驚いたことに、日本人である。しかも、今から111年も前の作である。後に美術教育家として著名になる松岡寿 (まつおか・ひさし) が、留学先のローマで描いたもの。はるか明治の時代に、これほどみごとな洋画を日本人が描いていたとは感動的ですらある。

国立歴史民俗博物館「科学の目で見る文化財展」より

❖さて、その絵は現在岡山県立美術館蔵であるが、古い絵なので修復準備のため数年前エックス線で撮影したところ、写真のような像が浮かび上がってきた。いまある絵の下に下描きや別の絵が隠されているのは、それほど珍しいことではない。どうやら天地逆に女性らしい像が見える。このエックス線写真と原画を並べ、さらにエックス線写真を分析して女性像を復元し、「科学の目で見る文化財」展 (佐倉市・国立歴史民俗博物館) で展示されることになった。私はかつて非破壊検査システムの研究を手がけており、また文化財関係のコンピュータ画像処理もやったことがあるので、歴史民俗博物館からそのエックス線写真の分析を依頼されたのが、これから報告する「ミステリー」の発端である。

❖修復研究所で復元された女性像はどう見ても違うように感じた。エックス線の女性に比べ、復元女性像は東洋的すぎる。多分、修復研究所では松岡の他の作品を分析し、テクニックを割り出し、彼のデッサンにあった西洋女性を参考にして描いたのであろう。そこで、我々なりに女性の復元を試みた。我々は、ミッカの絵とエックス線の女性を重ね合わせ、ひとつの画像にしてみた。位置関係を確認するため、それまで別々に見ていた2枚の絵を1枚にしてみたのである。ミッカの顔と女性の顔がひとつの絵に浮かびあがった。もちろん、これは従来ではかなり難しい手法でほとんど手がけられていないのだが、グラフィック・ペイントボックスでは比較的容易にできた。ハイビジョンの画面に現れた画像は、驚くべきものであった。「うわっ」と思わず声が出た。「これはおかしいよ」「気持ち悪いよ」「こわい」と続いた。なんと、口の位置がまったく同じ。ミッカの口と女性の口はぴったりと重なった位置にある。まったく別の絵で、こういうことをする理由はなんだろう。なにか意味のある行為なのであろうか。さらに、口を中心にふたりの鼻も目もほとんど同じ位置に (鏡対称のように) ある。これはいったい何を意味するのか。そもそも、この女性 (と見られる) は何者だろう。想像をかきたてられる。絵に隠された謎。ますますこの絵に興味がわいた。正義漢・ミッカの心意気に深く感ずるところのあった日本人・松岡の思い入れがあるのではないか。この女性は、ミッカが救ったトリノ城のお姫さまかもしれない。あるいは故国から遠く離れたイタリアで心を寄せた女性かもしれない。

❖エックス線をさらに分析すると、女性像はデッサンではなく、きちんと油で描かれているようである。なぜ、下に塗りこめたのか。もうひとつ不思議なのは、この時期松岡は成人女性を殆ど描いていないことである。少女のはある。ますますこの女性の正体が気になるのである。松岡は、外交官であり画家でもあった百武兼行の随行のかたちで渡欧したようである。百武がモデルを雇い、松岡も一緒に同じ対象をよく描いていた。そこで私は、後ろの女性は百武が描いたのではないかと推理した。松岡がそのキャンバスを貰ってミッカを上から描いたのではないか。それが気になって、百武の絵を所蔵している佐賀県立美術館に行って調査したのだが、私の推理は違うようだった。松岡は約8年間イタリアにいたのに、現存する作品は数が少ない。まだ発見されていない絵がある可能性もある。逗子市に住む松岡の係累の話では、30点ほど彼の作品が盗まれたことがあるという。それらが出てくれば、「塗り込められた美女」の謎が解明されるかもしれない。(NEST/コーディネーター)

デジタル最新技術と経験豊富なアナログ技術の融合を誇る

ヴァン・セット

❖スタジオカンノは、コマーシャル・フォトの撮影に加え、独自の技術で開発したハンドワークによるマスキング合成、レタッチが定評のスタジオである。これまでの撮影がらみの合成、レタッチだけではなく、撮影を伴わない合成、レタッチのみの仕事も受注しようと、別会社ヴァン・セットを設立し、昨年10月にはハイパーペイントを導入した。今年になって本格的に稼働し始めたが、オペレーター研修中にもかかわらず、導入を知ったクライアントから早くも仕事が次から次という状態だった。この春のクルマの広告シーズン約1月半は、24時間フル稼働であったという。

❖このスタジオは、もともと写真を扱っていた人が画像処理をするというのが最大の特徴だろう。従って、最高にいい状態のポジを出力するためのシステムを構築している。まず、ISONET455で入力、ハイパーペイントで画像処理、FIRE1000で出力(1インチ1270ライン)する。すべて、RGBで統一して処理する。ハイパーペイントには外部メモリーを付けて、8×10の出力を可能にした。なぜ、8×10なのか。「正直言って、システム上、若干の劣化は避けられない。我々はカメラマンですから、オリジナルからの劣化は歴然と分かるわけです。出力したポジをなるべく拡大しないで使っていただくことで、その差をなくしたい」そこで、入力の段階で拡大して入れて、極力大きく出力する方法をとることになった。ポジ出力代は大きさにかかわらず一律12000円である。また、さすがは写真スタジオの発想と感じたのは、プルーファー出力の代わりに、モニターをポラロイドで撮影してしまうこと。驚くほどきれいに撮れる。

❖「システムの機能を充分理解して、よりよいクリエーティブをしていただきたいので」どんなに忙しくても、希望があれば無料のデモンストレーション時間を設定するという。15〜20分で大体の機能が分かるデモのプログラムも独自に組んだ。それと同社制作のハイパーペイント機能一覧のリーフレットを見れば、誰でも理解できるだろう。このリーフレットは非常に分かりやすい。「機能をご存じないデザイナーさんが多いですね」の声はここでも聞かれた。クリエーティブワークの基準価格は、合成が入ると9万円からになるが、内容を見ての相談となる。「今まで、お願いする立場だった身からすると、料金は高いですね。高い機械使って、コストかかっているのは分かっても、感覚的にやはり高いでしょう。どんどん使ってもらえれば、コストも下がって料金も下げられると思います。競合が増えることはウエルカムです」

ハイパーペイント・ルーム。オペレーターは4人

左から、田中謙、関野欣次、波部彰宣の各氏

❖ユーザーの「クリエーティブ感覚を尊重するため」に、処理途中のモニターを見ながらのディレクションも可能である。「特殊合成を依頼されることが多い。打合せでも、いわく言いがたいというものは、やはり目で確認していただき、これ！というのを出力する方が、後から手直しするよりずっといいでしょう」「とくに初めて立会いするデザイナーさんは、リアルタイムで何でもできるので、悩んじゃいますね」そこで、余裕は持ちながらも、ディレクションの時間の限度は設けてある。たしかに、シミュレーションは自在なので、明確な設計をしてこないと、モニターの前で混乱してしまうのは無理がない話だ。時間制限がないと、泥沼にはまる。「マックがもっと普及すれば、ますます我々の仕事の需要は増えると思います」という理由は、マックでシミュレーション、ハイパーペイントで本番というクリエーティブが定着してくるという読みがあるからだ。

❖いま入っている仕事は、レタッチ、修正はほとんどなく、広告原稿のための合成ばかりである。ノウハウを蓄積したアナログと、デジタル両方が可能というのもこのスタジオの強みだ。

■ヴァン・セット
〒130東京都中央区日本橋箱崎町1-8　布目ビル
Tel.03-3661-3170

広告写真撮影と手作業によるマスキング合成、レタッチなどで高い評価のあるスタジオカノンが、ハイパーペイントを導入して、デジタルによる画像処理サービス会社「ヴァン・セット」を開業した。写真の専門家がデジタル画像処理をやるとこうなると、自信満々のスタートである。

HYPER-PAINTとPIXEL DiOの連係プレー

アート・ブレーン

❖銀座一丁目、読売広告社のならびのビルにデザインスタジオ「アート・ブレーン」がある。昨年の3月に島精機の「ハイパーペイント」を導入し、約1年のトレーニングとテストの後、この3月からオープンスタジオとして稼働を開始した。いまのところ宣伝もしていないが、クリエーターの口コミで少しずつ利用者が出始めた。同社のアートディレクター、野村東央留さんは、「意外にデザイナーはこういう機械のことを知らないですね」と言う。デザイナーの勉強不足は今に始まったことではないが、エレクトロニック・デザインの時代を迎えつつある現在、これはよくない。

❖アート・ブレーンのシステムの最大の特長は、キヤノン・ピクセルディオと完全に連係していることである。ディオを入出力機として駆使し、ディオ出力を反射原稿として使う場合が多い。「まるっきり写真ではない、かといってイラストでもない。ちょうど中間をいく面白味がある」と野村さん。本誌116頁の雑誌表紙も、ディオ出力をそのまま原稿にしている。ここのディオでは、特別に発色のいいコート紙を使っている。また、オリジナルのカラーチャート（1300色以上収録）を制作し、デザイナーの望む色をディオで出力している。

❖といって、モニターの色がそのまま出力できるわけではない。モニターのRGBで気に入った色を、どう出力するか。カラーチャートを見て、モニターの色に近い色番号を指定すれば、チャートの色は確実に出る。モニターに出た色はともかくとして、最終出力に欲しい色をチャートで指定すれば、間違いなくその色の出力を得られるという仕掛けである。これは非常に便利である。とくに、パッケージのプレゼンテーションなどには、微妙な色の違いが選べるので有効である。

❖なぜ、それほど大きなデザインスタジオではないのに、ハイパーペイントを導入したのか。4年前、近くの東京セントラル美術館で開催された「スーパー・デザイニング展」を見てショックを受けた野村さんは、「将来デザインの仕事は必ずこのかたちになっていく。デザイン事務所の形態は変わっていくだろう」と確信した。「デザインの現場でも、実際に行き詰まっている部分があった。自分でやりたい表現が、なかなか実現できない。印刷所にはレスポンスなどが入っているが、とても我々の手には負えない。そんなときにあれ（GPB）を見て、これなら表現できると思った。しかし、デザイン事務所にとっては、その値段は聞いてびっくり、夢のまた夢だった」その後も、野村さんは各種展示会や展覧会を見てまわり、そのたびに「これはどうしても必要だ」と感じた。「自分の所だけではなく、外部の悩んでいるデザイナーにも使ってもらえればいいじゃないか、場所も場所だし」と社長の上村長和さんも積極的だった。

野村東央留AD、上村和裕オペレーター。

厚さ3センチ、1300色以上入ったカラーチャート

❖ところで、杉山誠さんである。野村さんとは都立工芸高校の同級生。「彼がコンピュータを使った制作をしていることは知っていました。ある日、銀座の真ん中でばったりと出会う。ちょうど彼が二科に出品する作品を持っていたので見せてもらったのです。実はこういうのを探していた、それならうち（シンク・ラボラトリー）にあるよ、と言う。そこでシンクに見に行って、導入を決めて、研修も受けました」

❖オープンスタジオとしては、「まだこのことを知られていないので、PRを兼ねて使ってもらおう、ということで値段を下げています」といい、使用料は1時間あたり3万円である。まず、プレゼンの材料作りに使って欲しいという。もちろん、ディオ出力はなかなかクオリティが高いので、そのまま印刷用原稿にもなるし、プレゼン用の制作を一度やれば本番の制作も簡単にできてしまうだろう。印刷用原稿の制作はドラムスキャナで入力し、ポジで出力する。

■アート・ブレーン
〒104東京都中央区銀座1-9-12
Tel. 03-3564-1816

4年前に「スーパー・デザイニング展」を見てショックを受けたアートディレクターがとうとうその夢を実現させて
ハイパーペイントを導入し、悩める同業者のためにオープンスタジオを提供する。
キヤノン・ピクセル　ディオとリンクさせて、リーズナブルながらハイ・クオリティーな制作も可能だ。

CEPSとLVTでフィルム合成画像処理

アイエスフォート

❖アイエスフォートのフィルム合成画像処理システムは、独自の組み方で注目されている。まず、入力機に、ライノタイプヘルのクロマグラフDC380T、画像処理は大日本インキ化学工業のPAGEMATIC-is、そして出力機はコダックLVTデジタルイメージレコーダーである。

❖「うちは写真屋ですから、最終的に上がりが一番いい機種は何か、というところから考えました。最初に決まったのがLVT、そこから逆算してこのシステムになったのです。写真屋の目から見て、オリジナル写真と同等の品質でないと、写真として評価できません。一昨年の10月の導入ですが、当時マグナトランやファイヤー1000などもテストして、私どもとしてはそれらは納得いかなかった。LVTは写真屋の製品だという先入観もありましたが……」とにかくテスト結果が最もよかったLVTの、国内1号機、2号機を導入した。

❖ワークステーションは、取引きのある大日本インキのもの。価格的にも高くなく、親機、子機という使い方ができるのも選択の理由だ。そして入力機は、ドラムスキャナしか考えられなかった。大データ、印刷データが扱えて、それほど高くなく、こまわりのきくDC380Tに落着いた。

❖アイエスフォートは、ハンドワークによるフィルム合成をメインに、15年以上の実績がある。デジタルのシステムを導入しても、すべてをコンピュータに任せることはしないと言う。つまり、どうしても苦手な分野は双方にあるわけで、それぞれの長所を取り出して融合するという考え方だ。手作業でパーツを作り、システムのスキャナで取り込んでドッキングするとか、システムで制作したものをフィルムに出力して、手作業で合成するというやり方だ。独自のノウハウといっていい。発注者からは、「コンピュータを使うと値上げするのか」とよく聞かれるそうだが、そういうことはない。料金の設定はあくまでも作業内容で、そのつど見積もりとなる。従来の価格体系そのままである。

ワークステーションはPAGEMATIC-is

マッキントッシュルーム

左から, 五十嵐誠治, 近藤一夫, 河西毅の各氏

❖モニターの色と、LVT出力の色の差はあるが、最終的にはフィルムでチェックすることになる。全体的な調整はLVTで可能だし、部分的なものはワークステーションへ戻してデータを調整する。いずれも容易であるという。なお、デュープフィルムではなく、スタジオで使用されている撮影用フィルム、エクタクローム64Tが使えるので、色や粒状性に優れている。

❖LVTに入力するまでのシステムは、印刷対応である。DC380Tの入力データは、製版用とフィルム出力用はレンジ幅が全然違う。アイエスフォートではあくまでもフィルム出力用のセッティングをしている。優秀な入出力機の入力機部分しか使わないという、贅沢なやり方なのである。

❖昨年、マッキントッシュを導入し、オープンテープを介してワークステーションとの連動が可能となった。LVTによる出力サービスも受けられる。大データの場合、入力機の問題もあるが、LVT出力は非常に高いクオリティのものが得られるという。「いいデータを下さい。素晴らしい出力のサポートをさせていただきす」まだまだマックのいいデータは来ないらしい。

❖完璧なデジタルデータの時代になるのはまだまだ先のことらしい。多様化する媒体に対応するのは、現在ではやはり管理が容易なポジフィルムしかない。二次原稿としての高品質なポジの需要は、デジタル化を迎えてむしろ増えていく傾向にある。

■アイエスフォート
〒103東京都中央区日本橋小網町18-6第2太陽ビルディング3F・5F Tel.03-3669-8651

写真業界でフィルム合成をメインに15年以上の実績のあるアイエスフォートが
コダックの高画質ポジフィルム出力機LVTの国内1号機、2号機を導入
膨大な印刷画像データからマックのデータまで出力サービスを開始した

STUDIO LINKの最前線を行く

電通アクティス(大阪)

❖大阪の「電通アクティス」は、旧社名を電通印刷という。1990年8月に現社名に変更と同時に、クロスフィールド9500を導入。そして、91年の5月にStudio Linkの1号機を導入し、いまMacとクロスフィールドの連係では、おそらく日本で一番進んだ会社になってしまった。ドラムスキャナに定評があるクロスフィールド製版用システムは、新聞社、印刷会社で多く使われていて実績があり、アクティスとしても最初から導入を決めていた。そしてグラフィックの処理をするシステムとして、Macとつながる Studio Linkを導入したのである。ところが、最初は絶不調の連続で、殆ど手探りでデータを作らなければならなかった。

❖アクティスでは、Macシステムの構築には福岡のシステムソフトの系列会社「アップルセンター天神」の協力を得ている。「アフターケアとして提供される、アメリカからダイレクトで入ってくる情報は、うちにとってかなり重要なものですし、いままでシステムソフトが培ってきたハード、ソフトのノウハウは、ここでやっているグラフィックの処理の中では随分と役立っています」と言う研究開発グループチーフの田川哲郎さんは、生まれも育ちも福岡。かつてソフトハウスでNECのSEをしていたとき、システムソフトの人たちと一緒に仕事していたという。覚田義明氏らの協力で、Studio Linkは稼働し始めた。

❖「いまの段階では、サイテックスのシステムが一番レベルが高いと思いますが、クロスもやっと追いついて、いよいよ本当の勝負になるんじゃないでしょうか。これからは、画像の転送時間だとか、あるいはスキャンしたデータをMacに持ってきて処理し、製版システムに戻して4色分解したときの、最終的印刷の仕上がりがどうかという、まったくユーザーである私たちのマンパワーとテクニックによるところが問題となるでしょう」ことMacとCEPSとの連係システムに関しては、クロスが一番遅れていたのは事実であろう。そして、Studio Linkの実用化とPixel Linkの導入で、一気にサイテックスに追いつこうとしているのが、単なるエンドユーザーである電通アクティスであるというのは興味深い。

電通アクティス1Fのマッキントッシュ・ルーム

研究開発グループチーフ田川哲郎氏

❖「アクティス」とは造語で、「先進の創造性と技術力で新しいコミュニケーションシステムを目指す」という意味だそうだ。従来の製版、印刷というイメージではない新しいものを作り上げていき、最終的な目標は通信によるネットワークを使ったビジネスであるらしい。いまや新聞記事はデジタル化されているのに、広告だけアナログでもらっても対応に困る、なんとかならないかという新聞社側の要望に対して、業界での対応は遅れている。アクティスが先鞭を切って、広告のカラー化とデジタル化に対応するため、クロスを導入した。ただ、カラーの新聞広告はまだ出稿量は多くないので、ポスターなどの商業印刷の方が仕事は多いらしい。同社は、従来から電通大阪支社のSP局の代行業務(管理業務)が主体の会社で、印刷会社としての機能は殆どなかった。いまでも、SP局と新雑局、CR局に社員が30余名も常駐していて、管理業務を担当している。売上は圧倒的にその部門の方が多いそうだ。アクティスと名を変えてからは、デジタル・プロダクション部門では「川上にのぼって元から仕事をやろう」という姿勢で、ここで制作した仕事を製版が吸い上げるというシステムをとっている。つまり、1階の制作部がMacで作ったデータを、3階の製版部のクロスで4色分解フィルム出しする。

❖なお、東京の「電通アクティス」とは同資本ではあるがまったく別法人で、名古屋あたりを境に領域をわけているらしい。関西圏の活性化のため、大阪「電通アクティス」が優れた技術力をもって東京進出する意欲あり、と見た。

■電通アクティス
〒550大阪市西区靱本町1-6-5(電通靱別館内)
Tel.06-441-7871

電通のクリエーティブワークをサポートする電通アクティスが製版印刷管理業務から、デジタル・プロダクションに変身。
クロスフィールドのトータルスキャナとマッキントッシュを完全リンクさせ二者間のデータ転送を実現した。
「川上までのぼって仕事をやる」という意欲が、単なるエンドユーザーをプリプレス分野での最先端にしてしまった。

大日本スクリーン製造の提案する「Linkages」コンセプト

仕事の内容に応じて選択できる

Macintoshは、現在、たくさんのアーティストやデザイナーに使われている。けれども、その人によって、使用しているシステムや仕事の流し方は違う。問題は、その方法が仕事の内容や目的に合わせて、Macintoshならではの良さをフルに活かしたものになっているのかどうか、ということだ。

仕事の側から言えば、例えば、デザインといっても、実際にはパッケージデザイン、プロダクトデザイン、エディトリアルデザイン等、種類によって要求される要素が違う。また、その個々を完成させていく途上では、イラスト制作、写真撮影など、複数の作業をクリアしていく必要がある。しかも、出来上がるまでに、ラフスケッチ、カンプ、ページデザイン、モックアップ、版下、製版などというふうに、異なる精度の完成体を段階的に作っていかなければならない。

その一方で、そういった仕事をするのに使用するMacintoshのソフトや周辺機器にもそれは多くの種類がある。

しかも、昨今では、Macintoshと連係できる入出力センターの機材、あるいは、製版処理を分担してもらえる製版会社のシステムにも、これまでになかったようなものが登場してきている。

そうなると、プロとして責任ある仕事をするには、こういったハード・ソフトや外注システム、分業方法等の中から、特定の仕事をするのにもっともふさわしい組み合せを選び取らなければならないということになるわけだ。

では、どのような仕事に対してどのような組み合せを選べばいいのだろうか。ここでは、「Linkages」というコンセプトのもとに、仕事に合わせて選択可能な複数の生産ラインを提案している製版機材メーカー、大日本スクリーン製造の考え方を聞いてみた。

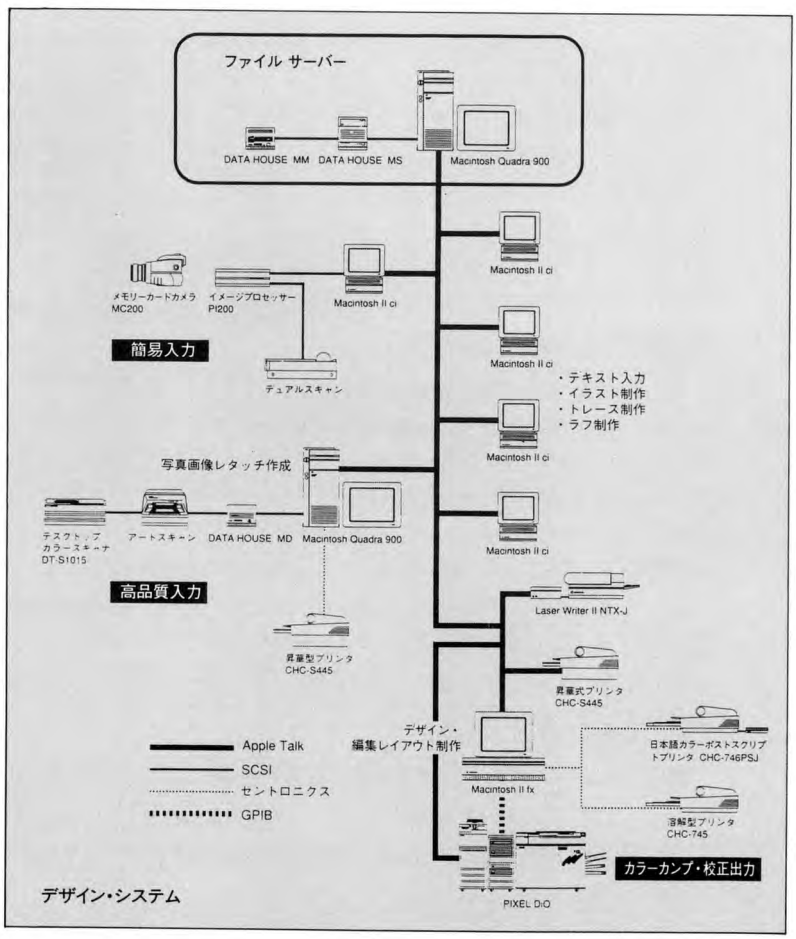
大日本スクリーン製造によると、「Linkages」とは、「Macintoshをグラフィックデザインや印刷物生産のプラットフォームとし、これに複数の周辺機器やシステムを様々にリンクすることで、仕事の内容に応じた新しい生産システムを自由に誕生させていく」という考え方だそうだ。Linkagesでは、単に機材をリンクするだけではなく、仕事の内容に応じてデータの流し方や分業方法を選べることがひとつのポイントになっている。

同社によれば、Macintoshを使うデザイナーや製版・印刷業者が第一に考えなければならないのは、

◉デザイナーのワークスペースにおけるLinkages
◉グレードの高いサービスビューローとのLinkages
◉デザインからプリプレスシステムへのLinkages

をそれぞれどうしなければならないか、ということである。

以下は、そのそれぞれについての説明である。



Macintoshをグラフィックデザインや印刷物生産のプラットフォームとし、
これに複数の周辺機器やシステムを様々にリンクすることで、
仕事の内容に応じた新しい生産システムを自由に誕生させていくことを「Linkages」という。

デザイナーのワークスペースにおける Linkages

デザイナーのワークスペースのシステムにおいては、入出力装置の選択がポイントになるという。何故なら、デザイナーにとっては、思い描いたイメージの材料をどのようにMacintoshに持ち込むかということと、画面上でのデザイン作業の後に、どれだけの再現性のある方法で出力するかということが重要だからだ。

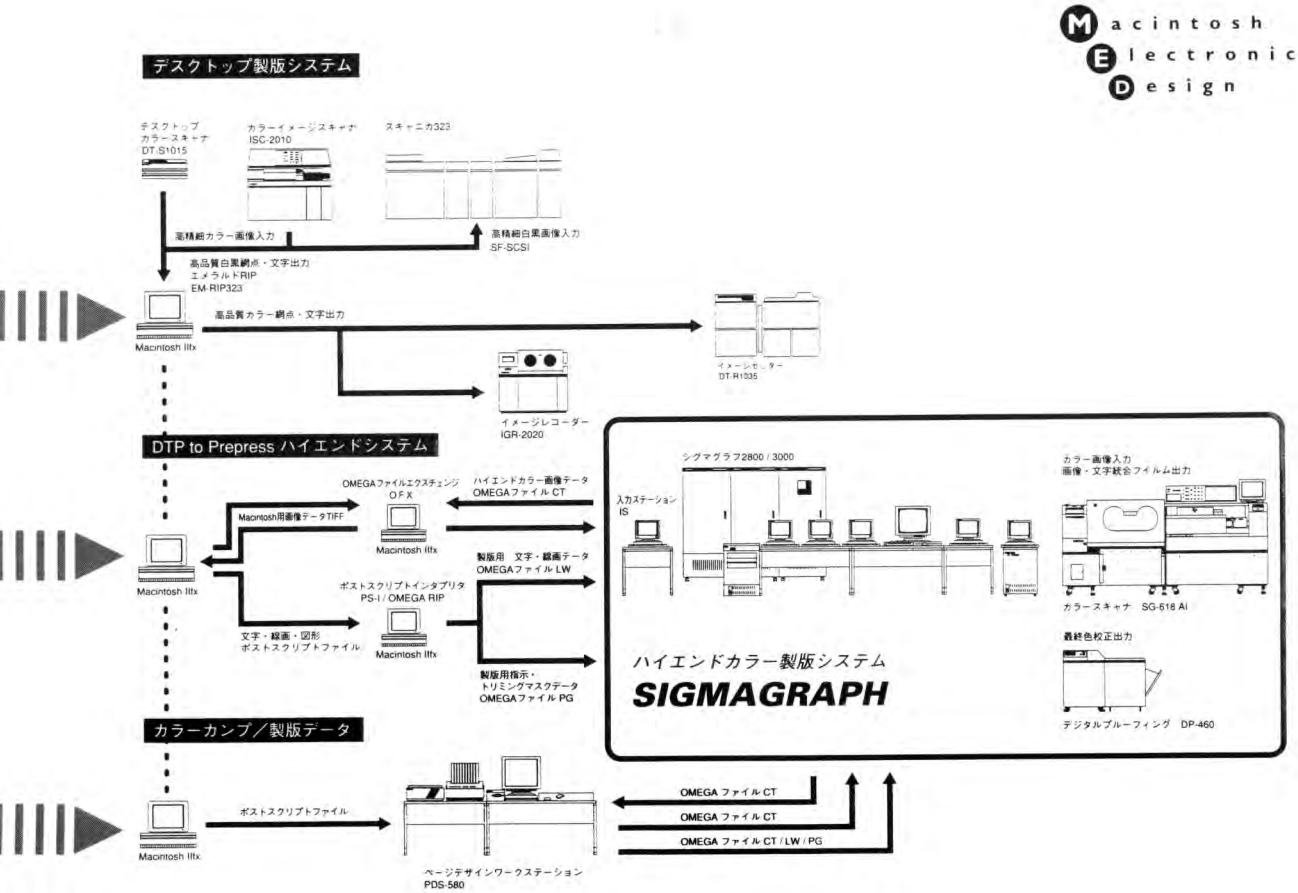
■入力装置の選択

カラースキャナは、まず、反射原稿・透過原稿ともに入力できるものがよい。何故なら、デザイナーの使う画像原稿のうち、トレース用の原稿は別として、写真原稿のほとんどはカラーポジだからだ。しかも、35mmから4×5までいろいろなサイズのものが使われるので、4×5までのサイズの入力ができるものが望ましい。次に、スキャナの入力精度を判断する。ラフカンプやプレゼンテーション用の材料を作るだけなら、簡単なフラットベッド型のスキャナで充分だが、4色分解フィルム出力まで考えているのなら、小型ながら高精度のもの（大日本スクリーンのDT-S1015など）などが必要になるだろう。

なお、こういった手元のカラースキャナを使用しないでカラー画像を入力する方法として、立体物の写真を急いで取り込む場合や遠方から通信で画像を送りたい場合に向いているデジタル・スチル・カメラを使うという方法、また、手元には簡単な反射原稿入力用のスキャナだけを持ち、透過原稿はサービス・ビューローや製版会社のスキャナ（ISC-2010など）で入力してもらうというやり方などがある。

■記憶装置の選択

Photoshopなどのソフトを使って画像のレタッチや合成をする場合、かなりの仮想メモリが必要になる。そんなときには、大容量・高速で、バックアップが簡単に取れる記憶装置（HD、MOなど）が



必要になってくる。

■出力装置の選択

デザイナーが手元に持つ出力装置と言えば、プリンタだ。その中でも、モノクロのレーザープリンタはタイプが限られているが、カラープリンタにはいろいろな種類のものがある。カラープリンタは、ハードコピー自体を作品とする場合の他、色を使った作品の全体のバランスを確認したり、カンプやプレゼンの材料を出力したりするのに、便利に使える製品だが、購入にあたっては、目的に合わせた選択が必要だ。

まず、イラスト等を気軽に出力したい場合には、熱転写溶融型のカラープリンタやインクジェットプリンタで充分だろう。しかし、文字を使った作品やポストスクリプトのイラストを出力するには、日本語ポストスクリプト対応のカラープリンタが必要になる。そして、フルカラー画像や繊細なテクスチャーを持つ作品を出力したいなら、昇華型のプリンタでなければならない。これは基本だ。

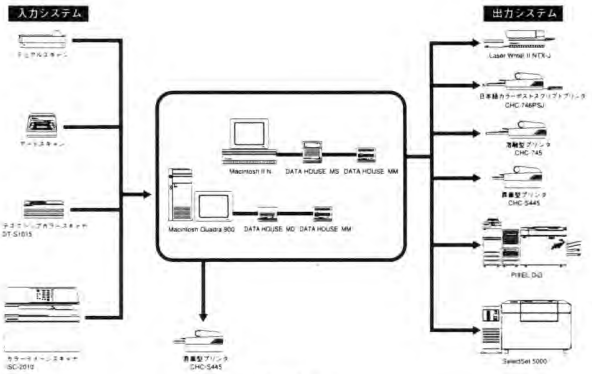
ただし、最近は、ポストスクリプト対応の昇華型カラープリンタや、正確な発色が得られやすいポストスクリプトLevelII対応の熱転写溶融型カラープリンタ、A3やそれ以上のサイズまで出力できるものなどもあるので、購入にあたっては、新しい製品についてもいろいろ調べるとよい。

グレードの高いサービスビューローとのLinkages

デザイナーは、デザインを進める上で最低限必要なものだけを手元に揃え、それ以外の入出力機器については、サービス・ビューローのものを依託使用することになる。このとき大切なのは、Macintoshや入出力機についてはもちろん、デザインや製版・印刷の仕事に関しても一通りの知識を持っている、プロフェッショナルなサービス・ビューローを選ぶことだ。

■入力装置の選択

サービス・ビューローで使える入力装置には、様々なレベルのスキャナがある。反射原稿、透過原稿共に対応できるフルカラースキャナは、やや高価なので、必ずしも個人で持てないからだ。種類としては、手軽なデスクトップタイプ（DT-S1015など）のものから、ISC-2010のような床置き型のものまで、製版会社のスキャナに



サービス・ビューロー

準じる精度でありながら操作の易しい製品が、もうすぐ誰でも利用できるようになるだろう。

■出力装置の選択

出力装置で言えば、フルカラープリンタ、フィルムレコーダー、イメージセッターなどが利用できる。イメージセッターには、フラットベッド型の安価なものから、いわゆるミッドレンジの高精度なもの(インナードラム型＋高精度スクリーニング用ソフト付き)まで幅がある上、あるメーカーのイメージセッターで出ないデータが他のメーカーのイメージセッターからは出る、というケースもしばしばあるので、できれば数種類揃っているショップがよい(大日本スクリーンでも、イメージセッターシリーズを発売する予定)。

簡易色校正用紙を出力するシステムも、あると便利だろう。なお、従来の簡易色校正用紙出力機は、一旦出力した4色分解フィルムを印画紙に重ねて焼き付ける仕組みだったが、大日本スクリーンでは、CEPS用のデジタルデータからフィルム出力と同等の網点で構成された色校正用紙を出力できるDDCP（デジタルデータ・カラープルーフィン）、DP-460を発表している。

デザインからプリプレシステムへのLinkages

DTPで商業印刷物を作ろうとすれば、製版会社のプリプレスシステムとのLinkagesが特に重要になる。というのは、きれいなカラーの印

刷物を作ろうとすれば、フィルム出力の前に、ケヌキやカブセ、下色除去などの製版処理が欠かせないのだが、デザイナーの多くは製版処理のノウハウを持っていないか、あるいは、知っていても、面倒なためにそのプロセスを省いてしまう。そして、そのままイメージセッターから4色分解フィルム出力するか、または印画紙出力をして色指定を添えて入稿するという方法をとってきた。

しかし、今では、Macintoshのデータを製版会社等で受け取れるシステムが、製版機材各社から発表されている。この新しいLinkagesを使えば、製版のプロたちと協業することでより美しい印刷物を作ることができる。

なお、デジタルデータで入稿すると、最終的なフィルム出力段階までデータが物質化されないので、製版・印刷会社にとってもメリットが生まれる。従来製版のプロセスで大量に使い捨てていた材料が節約できる上、製版途上での直しにも対応しやすくなるからだ。

ところで、製版のプロと協業するためのLinkagesには何通りかの方法があり、デザイナーは、仕事の内容に合ったタイプのものを選ぶことができる。大日本スクリーンで提案しているのは、次の3つのLinkagesだ。

①デザイン完結型のLinkages
ミッドレンジシステム

カラーやモノクロの高精細な画像入力と製版フィルムの出力だけをプロにまかせる、シンプルな方法。簡単とはいえ、印刷特性を考慮に入れた処理をしてもらえるのが魅力だ。

このLinkagesで使われる機材は、通常より高精度なスキャナとイメージセッター、あるいは簡易製版用のワークステーションなど。製版機材各社から、このレベルに相当する様々なシステムが発表されているので、調べてみると面白い。

大日本スクリーンでは、カラー用には、ISC-2010やDT-S1015からの入力とイメージセッターDT-R1035やイメージレコーダーIGR-2020からの出力による方法を、モノクロ用には、独自のエメラルドRIPを搭載したモノクロ製版システム、スキャニカ323による入出力を勧めている。

②デザインと製版の融合型のLinkages
CEPSとの連係システム―その基本型

この形態のLinkagesは、DTPを商業印刷物の生産に堪えるものへと変えた。製版機材各社がこぞって力を入れているシステムであり、欧米ではすでに多くの現場で稼働している生産方法だ。Macintoshのデータを、データ変換ソフトを介してCEPS（カラー電子製版システム。大日本スクリーンの製品名はシグマグラフ）に持ち込むので、高度な製版処理ができる。

このLinkagesによる制作手順は次の通り。まず、画像の高精細入力はCEPS側のスキャナで行ない、そこからレイアウト用の低解像度データを作って、画像用のファイルフォーマット・コンバートソフト（OFX）でデータ変換した後にデザイナーに渡す。一方、オペレーターは、入力した高精細画像をレタッチし、保存する。デザイナーが低解像度画像データを使ってMacintosh上でデザインを完了した時点で、そのデータ全体を、画像データ用コンバートソフトと文字・線画用コンバートソフト（PS-I/OMEGA RIP）とを介してCEPSに持ち込み、画像部分だけを高精細画像とすり替えた後、製版処理を施して出力する。

なお、このタイプのLinkagesでは、つい最近までポストスクリプト日本語書体が使えなかったが、メーカー各社とも今年中には日本語化するようだ。大日本スクリーンでは、夏ごろから日本語化を実現するとのことである。

③完全なデジタル分業型のLinkages
CEPSとの連係システムの発展型

CEPSとの連係システムは、製版のオペレーターとの分業（大日本スクリーンによれば「協業」）による生産方法でもある。その協業という側面をさらに押し進めたのが、ページデザインワークステーション（PDS-580）を介在させる方法だ。これは、フォーマットが決まっているけれどもページ数が多く、しかも修正や変更が頻繁に入るマニュアルや製品カタログのようなものなどに向いている。

この場合、デザイナーはMacintoshで基本フォーマットのデザインとテキストや図表などの部品作りだけを行い、あとの集版や編集を製版のプロに一任する。一方オペレーターは、変更が出る度にカラープリンタからのカンプ出力をデザイナーにフィードバックすることを繰り返す。そして、編集が最終的に終了したら、必要な製版処理に関する指示情報をそのデータにプラスしてからCEPSに持ち込み、最終的な製版処理と出力をするのである。　（愛川まどか）

［Linkagesの問合せ先］
大日本スクリーン製造株式会社 業務部 宣伝課
〒603 京都市北区小山西花池町1-1 サンシャインビル5F
Tel.075-415-3702（直通） Fax.075-431-3410

Hyper Printing Project Teamとは何か?

ハイパー・プリンティング・プロジェクト、この大層な名前のプロジェクトは、Macintoshのシステムインテグレーション・プロジェクトだ。

このプロジェクトは、クライアントに対して、コンサルテーションからシステム設計、運用教育、使いこなしのサポート、そして機材のメンテナンスまでまとめて面倒をみることを売りにしている。

ユニークなのは、これをサポートしているのが、複数の企業で構成されているハイパー・プリンティング・プロジェクト・チームというグループであることで、これまでは限定された数社が参加していたが、この秋からは、あらゆる関連企業が参加できるよう参加規定をオープンにし、新しいかたちでプロジェクトを発足し直すという。

いったいどういういきさつで、このプロジェクトが始まったのだろうか。この試みの立役者である、ホロネット（株）の五月出（さつき・いずる）社長に、お話を伺ってみた。

廉価な汎用機では誰もサポートしてくれない

ホロネット（株）は、道具としてMacintoshだけを使うことを売りにしている電子メディアの企画会社だ。五月氏は、6年前にこの会社をスタートしてから、Macintoshをデザインや編集の現場で使うことに付随する様々な問題にかかわってきた。また、自分の経験を活かして、Macintosh導入を希望するデザイン会社などのコンサルテーションも行なってきた。

「Macintoshを使い始めてすぐに、これは単にデザインの道具ではない、と気がつきました。デザインは設計という意味でしょ。ものの生産行為は、設計と生産とがあって成り立っている。デザインと製版・印刷というのも、同じです。だからMacintoshは、生産システムの入口なんです。工業製品で言えば、CADとかCAMのような」

五月氏には、今のようにMacintoshのデータがプリプレスシステムへ持ち込めるようになる以前から、いずれそのような日が来ることが予測できた。そこで、自信を持っていろいろな会社に導入を勧めてきたのである。

しかし、よく知られているように、Macintoshは、いざシステム化して使い始めると、原因不明の故障やトラブルを頻繁に起こす（だからMacintoshはかわいい、という人もいるが、仕事に使う上では、これは大きなマイナスだ）。五月氏も、急ぎの仕事をしている最中でトラブルに見舞われるなど、さんざんいろいろな苦労をしてきたそうだ。

もっとも、考えてみれば、それは理由がないことではない。なんといっても、Macintoshは、デザインの専用機ではないのだ。「専用機というのは、ものすごく高価だけれど、スイッチを入れればひとつの作業が確実にできるようになっているし、滅多に故障しない。それに、高価なだけあって、メーカーでも、運用教育やメンテナンスなどに、人やお金を充分投入できる。その分の費用は見込んであるんです。一方、Macintoshは汎用機です。廉価だけれど、使い方は一定していない。ユーザーにとっては、秋葉原で買ってきたソフトや周辺機器を組み合せて、自分のニーズに合った使い方ができるというのはメリットだけど、いろんなメーカーのものを、メーカー側でも予測していなかったようなやり方で組み合せて使っていくんですから、その結果については、どのメーカーでも責任が持てません。でも、仕事で使う場合には、どこも責任を持ってくれないのでは困る。そうでしょう」

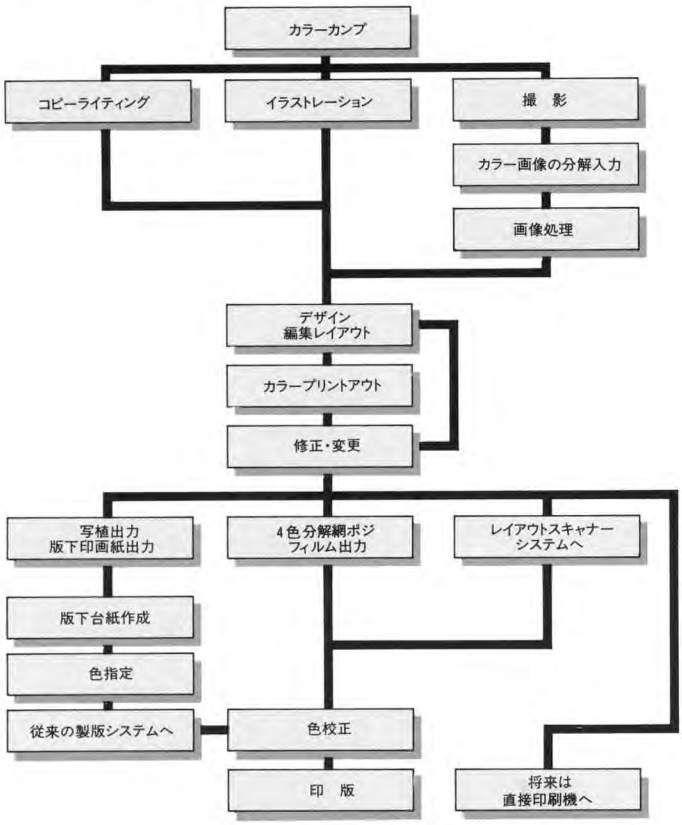
つまり、Macintoshは、専用機ではないくせに、従来は専用機が担ってきたシビアな役割を担わなくてはならない立場におかれてしまったらしい。そして、そのことで生じたギャップを埋めることができるのは、五月氏のように、早い時期にMacintoshを導入して苦労しながら仕事に使ってきたため、ノウハウを充分蓄積できた人たちだけだった。

しかし、そうこうするうちに、Macintoshで使えるソフトや周辺機器の種類はどんどん増え、アメリカでは、Macintoshのデータを製版システムに持ち込めるゲートウェイも普及し始めた。五月氏のもとにコンサルテーションを受けに来る企業の中にも、製版・印刷会社の占める割合が増え、より複雑なシステムの購入を希望するようになってきた。

こうなると、五月氏が自分ひとりですべてのサポートをするわけにはいかなくなる。ただでさえ一筋縄ではいかないMacintoshのシステムについて、複合的なサポートができる体制を作らなければならない。

Macintoshをカラー印刷物生産システムの〝核〟とするために、
デザイン・製版・コンピュータのプロたちが、
アドバイザー・グループを組織してサポート体制を整えつつある。

■ハイパープリンティングシステムの守備範囲



参加企業の制限をオープン 本格プロジェクトスタート

そこで、五月氏は考えた。ひとりでできないのなら、分野の違う専門家のチームを作って皆でサポートに当たればよいのではないか。「考えてみれば、この問題に突き当たっているのは、ユーザーだけではないんですね。周辺機器のメーカーも、ディーラーも、皆困っているんです。だったら、メーカーとかディーラーとか、プロのユーザーとかがチームを作って、複合的にサポートしていく必要があるんじゃないか」

そういったサポートビジネスのニーズがどれだけあるのかを調べてみようと決心した五月氏は、早速、ホロネットのクライアント数社に呼びかけて、マーケット・リサーチ用のプロジェクト・チームを結成し、共同名義でパンフレットや新聞を作った。そして、機会あるごとにプロジェクトのPRをし、それに対する反応を観察したのだそうだ。

「去年の8月に晴海と幕張で開かれたIGAS'91の会場を皮切りに、PAGE'91やMacWorld Expo/Tokyo '92といったイベントの会場で資料を撒いたり、全国の製版・印刷業者対象のセミナーでこのプロジェクトのことを紹介したり。その他、いろんなメディアを利用して、半年ほどやったかな」

そして、その結果は上々だった。驚くほどの反響があったのである。そこで、今年の秋から、本格的にハイパー・プリンティング・プロジェクトをスタートすることに決めたのだった。

「Macintoshのデータを持ち込める各メーカーのプリプレスシステムが、今年の半ばあたりから日本語化されますしね。時期的にもいいでしょう」また、今度のスタートにあたっては、関連企業ならどこでもが参加できるプロジェクトにするという。

「当初は数社でプロジェクトを立ち上げたために、そういった企業の色がついた活動だと見られがちだった。でも、それは、マーケットリサーチをするにあたって協力してくれたのが、この数社だったということです。これからも、この数社はメンバーとして残っていく。しかし、プロが仕事に使っていくシステムを設計するには、どこのメーカーのものだろうと、その目的にいちばんかなった製品を組んでいかなくてはならない。幸い、こういったサポート活動にはニーズがあることが確認できたのだから、今度こそ、たくさんの企業に参加して欲しいですね。」

最後に、五月氏は、こう付け加えた。

「競合する分野のメーカーや企業がメンバーになっても構いません。どんどん名乗りを挙げてください。一緒にマーケットを育てていきましょう」　(愛川まどか)

ハイパー・プリンティング・プロジェクト・チーム
幹事会社――大日本スクリーン製造 IG事業部、ハイデルベルグPMT　情報システム部
参加企業――東芝 映像情報開発部、神戸製鋼 エレクトロニクス部、神鋼電機 営業企画部、ウエマツ、シーズ、ホロネット、商工中金　事務局――ホロネット内

ホロネットの五月出氏

［ハイパー・プリンティング・プロジェクトの問合せ先］
ホロネット株式会社々内
ハイパー・プリンティング・プロジェクト事務局
〒107 東京都港区赤坂8-11-21 乃木坂マンション2F
Tel.03-3402-8191 Fax.03-3402-8190

グラフィクデザイン環境における ポラロイドの役割り

J・シャンリー 日本ポラロイド(株)電子映像事業部マーケティンググループ マネージャー

ポラロイドと聞けば、多くの人々は撮ったカラー写真が即座に出てくる使いやすい携帯式のカメラのことを思い浮かべられることでしょう。1972年に画期的なインスタント写真システムSX-70を発売以来、ポラロイドは常に消費者に密着した製品開発で技術の先端をリードし続けてきました。優れた独創技術と、それを基礎に革命的な製品を産み出し続けてきたポラロイドの20年間は、また画像処理の20年間であったという点に、聡明な方はすでに気がつかれていることでしょう。そしていままた、ポラロイドは日本の市場にグラフィックデザインの分野で強力な製品群を導入する運びとなりました。

まず、一番最初に申し上げたいのは、ポラロイドは色彩の科学の原理を深く究めてきた会社であるという点です。創業者エドウィンランド博士は彼自身、人間の色彩認識についての先駆的な研究者でありましたし、ポラロイドの数々のインスタントカラーフィルム技術の特許は光と染料の化学のみならず、人間がカラーイメージデータをどのように受容し処理するかという分野に関する深い研究に裏打ちされております。ポラロイドの研究陣はパーソナルコンピュータの誕生以前からカラーイメージデータのデジタル化とイメージプロセシングの実際的な研究開発に従事してきました。

1980年代の半ばには、これらの研究は美術品の修復再生に応用されています。ポラロイド社はこの技術をポラロイドミュージアムレプリカという商品としても活用しております。ポラロイドミュージアムレプリカは写真および印刷手法で作成されている複製のなかでは現在のところ世界中で最も優れた品質の、名作絵画の複製シリーズです。

今日、Macintosh IIシリーズのような32ビットカラーを取り扱えるパーソナルコンピュータをご使用のグラフィックデザイナーの皆様は、すでにすばらしいデザインとイメージングの道具をお使いでしょう。われわれの新しいラインアップはその「道具箱」をより完璧なものにします。ポラロイドの独壇場のカラーイメージ技術に裏打ちされたこれらの製品は、イメージの入力および出力の部分でグラフィックデザイナーの皆様に大きな力をお約束します。

日本においては、日本ポラロイド株式会社がポラロイド社の製品に加えて、優れたサードパーティ製品を供給しております。これらのソフトウェア、ハードウェアはポラロイド社の製品と一緒にご使用になれば、デスクトップグラフィックデザインの品質や制作上の利便性を大きく拡げます。

イメージの取り込み

日本ポラロイドは近日、ポラロイドフォトスキャナCS-500を日本語版SprintScanソフトウェアをつけて発売します。フォトスキャナCS-500は、高速高解像度のカラー写真のスキャニングのために特に設計された製品です。トライリニアCCD、カラーフィルター、タイムディレイインテグレーションなどのポラロイドの技術の蓄積が、わずか12秒という高速で、4×6カラー写真をデータ補完なしの500dpiの解像度、24ビットカラー(256グレースケール、1670万色)でスキャンできる機能を実現しました。

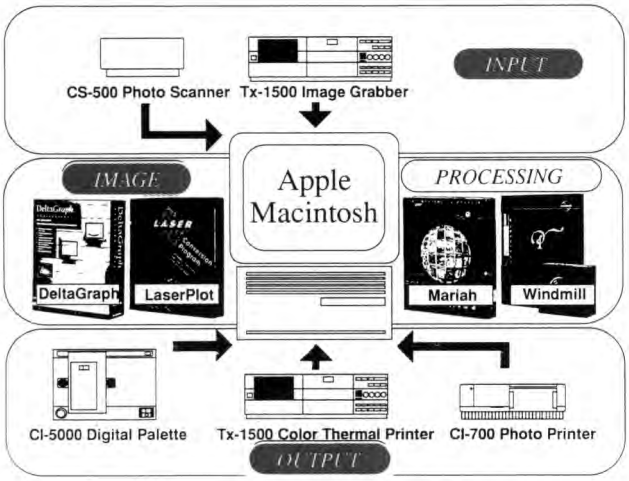
特に強調したいのは、CS-500はスキャン中に自動的にイメージプロセシングを行なうということです。CS-500はスキャン中に自動的に輝度、カラーの補正、およびイメージエッジシャープニングなどの処理を行ないます。この機能はPhotoShopやColor Studioといった画像処理アプリケーションを使用するうえできわめて重要な意味を持つものですが、従来の多くのデスクトップスキャナではサポートしていませんでした。また、CS-500は24ビットカラーをより精密なものとして読み込むためにRGB各色につき9ビットのオーバーサンプルをしているということです。スキャンする写真の種類、スキャナ内の3次元カラーテーブル、詳細な輝度調整をスキャンする前に調整することができます。

CS-500はSCSIポートに接続され、同梱のSprintScanおよびPhotoShopプラグインモジュールにより操作します。SprintScanには拡大縮小、クロッピング(イメージの切り取り)、回転といった標準的な機能はもちろん完備しています。CS-500は4×6インチまでの反射原稿専用ですが、そのスピードとカラーイメージプロセシング機能は、カラー写真を取り込むグラフィックデザイン等のプロフェッショナルのお仕事に大きくお役に立てることでしょう。CS-500は、全てのケーブル、日本語マニュアル、日本語版SprintScan、Photoshopプラグインドライバ付きで標準価格¥498,000となっています。

■プロフェッショナルのためのクリップアート集

さらに日本ポラロイドはPolaroid Computingブランドで、日本のグラフィックデザイナーの方々にデジタルアート(クリップアートとも呼ばれています)を斬新的な供給方法でお届けすることになりました。この商品PictureShopは、イギリスのWindmill Pty. Ltdの製品で、CD-ROMと暗号システムにより供給されます。PictureShop Volume1は美しく装丁された10000点近いデジタルイメージのコレクションで、日本ポラロイドから各コンピュータ、ソフトウェア販売店を通じて販売されます。470ページのハードカバーの本はサンプルディスクがついて標準価格¥7,900です。

この本には9人の異なったデザイナーの手による85のシリーズのクリップアートのイメージが収録されています。イメージには、フォント(飾り文字)、飾り罫、人物、シンボル、地図やその他の図柄があり、そのうちいくつかのものはカラーです。全てのイメージはEPSFおよびTIFF、PICTのいずれかのフォーマットで用意されて



います。また、添付のフロッピーディスクには各コレクションのイメージのサンプルが２４ファイル収納されています。各クリップアートシリーズの価格は¥8,700から¥29,000になります。PictureShopのイメージファイルの多くはMacでもDOSでもご利用できる共用フォーマットになっています。

購入には２通りの方法があります。CD-ROMドライブをお持ちの方はまず、¥1,900という低価格でPictureShop1 CD-ROMディスクを購入します。このディスクには、PictureShop 1ブックに掲載されている全ての画像ファイルが暗号キーでロックされた状態で収納されています。その上で必要とされる画像ファイルのシリーズをご購入店にご連絡ください。販売店を通じて受注し、折り返し、日本ポラロイドからそのシリーズの暗号解除コードをお送り致します。CD-ROMをお持ちでない方は、必要なシリーズをフロッピーディスクの形でご購入できます。

PictureShopはプロフェッショナルのためのクリップアートシステムです。豊富な画像ファイルのコレクションに加えて、その自在な検索システムとペーパーメディアでの一覧性はデザインワークの中で大きな効果を発揮します。PictureShopのデータは、デザインワークの中でご使用になられても法律的な問題は発生しませんので、修正変更を含めご自由にご利用になれます。

■ファイル互換ソフトLaser Plot

デザイナーは時として、図面や製図をドキュメントの中に入れることを要請されます。日本ポラロイドは、MacVonkの製品の中からユニークなファイル互換ソフトLaserPlotを日本市場向けに発売しました。このパワフルでしかも非常に使いやすいソフトは、HPGL（Hewlett Packard Graphic Language）フォーマットをMacintoshの全てのDTPソフトで利用可能なEPSFフォーマットに変換する機能を持っています。LaserPlotは、元のデータが持っていた線の太さやペンカラーなどの情報を保持したままファイルを変換します。また大抵の場合、欧文キャラクタを最適な出力が可能になるようポストスクリプトフォントに変換します。保存形式は必要に応じて、LaserPlotオリジナルEPSF、Adobe Illustrator 1.1、Adobe Illustrator88、Aldus Freehand 2.0の各形式のなかから選択できます。

LaserPlotは、メニュー等は英語のままですが漢字Talk環境で動作します。オリジナルマニュアル（英文）と10ページからなる日本語クイックリファレンスが添付され、標準価格は¥76,800です。（日本語クイックリファレンスは1992年5月に出来上がります。それまでにお買い求めになり、レジストレーションカードをお送りいただいたお客様には出来上がり次第無償にて送付いたします）

イメージの管理

アマチュアであれプロであれ、デザイナーは増え続けるイメージファイルの整理という問題に直面しています。特にデスクトップスキャナの登場以来、この問題はより深刻なものになりました。米国Symmetry Softwareは、1991年にこの問題のパワフルで廉価な解決法を発表しました。現在日本ではPoraroid Compuringを通じて販売されているこの解決法、Mariahは32,000もの大量のファイルを手際よくカタログ化してくれる理想的なツールです。

Mariahは画像、サウンド、テキスト、アニメーションとあらゆるデータを取り扱うことができます。ファイルの形式も、モノクロおよび32bitカラーPaint、PICT、PICTII、EPSF(Mac、IBM両形式)、TIFF(Mac、IBM両形式)をはじめPICS、SOUNDなどMacintoshで取り扱える全ての形式をサポートしています。カタログ化されたファイルは、名前やタイプだけではなく、ユーザーが自由に設定登録できる長さ無制限のキーワード（ただし、半角英数に限る）により検索することができます。検索したファイルはその場でフルサイズで見ることもできますし、もっと素早くサムネイル(縮小表示)でも見られます。サムネイルの場合、１ファイル単独でも、グループとして複数のファイルを並べた形でも表示できます。

増え続けるアートワークやクリップアートファイル整理に、フォントの確認に、テンプレートやステーショナリーの管理に...工夫次第でMariahの利用範囲は大きく拡がります。Mariahはもちろん漢字Talk環境で動作し、英語版のマニュアルおよび10ページからなる日本語クイックリファレンスガイドが添付されており、標準価格は¥19,800です。

イメージクリエイション

日本の古いことわざに「百聞は一見に如かず」というのがあるそうですね。英語でも“A picture is worth a thousand words”（絵は千語の値打ちがある）といいます。世界のどこでも数値の表現より視覚的な表現の方が説得力を持つことは、広範囲の研究からも明らかです。よくデザインされたドキュメントにはさまざまなグラフがレイアウトされており、そのグラフが表現力をいっそう高めてい

ることが観察されます。

米国DeltaPoint社のDeltaGraphは、アメリカでも日本でも以前より名高いグラフソフトでした。この3月から、Poraroid CompuringがDeltaGraph Professionalを日本の皆様にお届けすることになりました。DeltaGraph Professionalは、機能操作性の両面にわたって大きなバージョンアップが図られています。DeltaGraph Professionalは、3次元グラフをふくむ40タイプものグラフを表現することができます。またグラフ、表、グラフィック、テキストを統合したプレゼンテーションドキュメントを作成することができます。このプレゼンテーションドキュメントはスライドショーの形でDeltaGraph Professionalのなかからでも、また、独立したランタイムとしても自動運転することができます。

Delta Graph Professionalは、EPSやPICTの画像データをグラフの中に取り込むことができ、また出来上がったファイルをEPS、PICTおよびAdobe Illustratorのデータとして書き出すことができます。DeltaGraph ProfessionalはSystem 7およびApple Quick Timeをフルサポートしていますので、静止画または動画のビデオイメージをグラフの中に取り込むことができます。Microsoft Excelとデータリンクを取ることができ、Excelのデータを修正すると自動的にDelta Graph Professional側のグラフが修正されます。Excel以外のスプレッドシートのデータも取り込むことができます。

デザイナーがグラフでの表現力をより高いものにすることができるように、フォント、スタイル、線の太さ、パターン、サイズを自由に変更できるほか、色もCMYKで自在に設定することができます。9種類のポストスクリプトドローイングツール、ユーザー設定可能なカスタムグラディエーションなど、DeltaGraph Professionalはデザイナーのための真のグラフ作成ツールと呼べる力を持っています。英語マニュアルおよび48ページ日本語クイックリファレンスガイド付きで¥48,800でPoraroid Compuringがお届けします。

イメージ出力

グラフィックデザインの環境のなかで、ハードコピーのニーズはますます多様になってきています。ポラロイドではフルカラーハードコピーの多様なニーズにお応えするべく、出力デバイスのラインアップを揃えました。

■熱転写プリンターTX-1500

ポラロイドTX-1500はA6出力のフルカラー熱転写プリンターで、ポラロイドから供給される特別なインタフェイスキットによりMacintoshからドライブできます。Adobe Photoshopのプラグインドライバにより Photoshopから直接TX-1500の豊富なデジタル機能を操作することができます。色の再現はポラロイドによりデザインされたトーンスケールテーブル（"Lookup tables"または"LUT's"と呼んでいます）により最適化されます。イメージはPhotoshopからプリンタに送ることができるのはもちろん、逆にプリンタのメモリに蓄えられたものをPhotoshopに送ることもできます。これはTX-1500がプリンタとしての用途とは別に、ビデオイメージの取り込み装置として働くことを意味しています。ポラロイドTX-1500とMacインタフェイスとの組み合わせはデザイナーのカンプとして、またはファイナルなアウトプットとして最適なプリンタだと言えるでしょう。

TX-1500カラー熱転写プリンタの標準価格は¥450,000で、ケーブル、サンプルメディア、日本語マニュアルおよびリモコンが添付されています。TX-1500 Macインタフェイスキットは標準価格¥125,000でNuBusプリンタインタフェイスカード、インタフェイスケーブル、Photoshopプラグインモジュール、日本語マニュアルとAdobe Photoshop L.Eが添付されています。Adobe Photoshop L.EはPhotoshop英語版の機能制限版で、システムソフトを通じて¥50,000で日本語版にアップグレードすることができます。

■カラーフィルムレコーダーCI-5000

写真フィルムは、依然として最高品質のカラー出力としてイメー

Picture Shop

Mariah

Laser Plot

Delta Graph Professional

ジハードコピーの分野で大きな比重を占めています。ポラロイドは、長い間コンピュータカラーフィルムレコーダー（CFR）の世界のトップメーカーとしての地位を保持してきました。主としてプレゼンテーションの分野で使用されるCFRは、写真の持つ物理化学的な優位性に起因するグラディエーションの滑らかさ、精密な色再現性により、グラフィックデザイナーにとって最高のクオリティをお届けしてきました。そしてなかでも、昨年発表されたポラロイドデジタルパレットCI-5000は品質のすばらしさに加え、業界最高レベルのスピードを記録しました。デジタルパレットシリーズは最高の価値と性能を持つデスクトップカラーフィルムレコーダとして、米国で数々の賞を受賞しております。

CI-5000はSCSI接続のQuickDrawプリンタデバイスとして動作し、さまざまなタイプのフィルムに4000ラインまたは4096ピクセルの解像度、32bitカラー1670万色で出力できます。アクセラレートモードでは、十分に高い解像度、フルカラーのままでより高速な出力が可能になります。ドライバソフトでページサイズ、出力の向き（縦置き、横置き）、解像度、明度、カラーバランス、輝度、露出時間、および使用するフィルムのタイプ（17種類）をコントロールすることができます。出力する元データの背景が無色のとき、CI-5000のドライバソフトのバックグラウンドスィープファンクションにより単色あるいは指定されたグラディエーションで背景を塗りつぶすことができます。Adode Type ManagerおよびTrueTypeに完全対応していますので文字も大変美しく出力することができます。

セットには、ケーブル、日本語マニュアル、ドライバソフト、サンプルフィルム（数種）、パラメトリック漢字フォント、ポラロイドミニOHPインスタントフィルム用OHPプロジェクタスタンドおよびポラロイドAutoProcess（35mmインスタントフィルム現像およびスライドマウントを作成する装置）が含まれています。標準価格¥1,380,000。

■フォトプリンタCI-700

今年末までに、ポラロイドはCI-700フォトプリンタの日本市場での発売を予定してます。このプリンタは、写真のクオリティでカラー出力できるユニークなプリンタで、ポラロイドSpectraインスタントフィルムを使用します。9.4cm×7.4cm920ライン256dpiのフルカラープリントが40秒以内で出力できます。ポラロイドのLED露光技術と、デジタルイメージ連続諧調処理技術の蓄積が迫真の色再現を可能にしました。CI-700は33×33×10.1cm、10.5kgと非常にコンパクトで、MacintoshとSCSIで接続します。セレクタレベルのプリンタドライバで彩度、色合い、イメージシャープネスなどが自在にコントロールできます。

ポラロイドフォトプリンタは、簡単な操作で素早く高品位のカラー出力を得るための最高の手段のひとつです。グラフィックデザイン、アニメーション、マルチメディアなどのカンプやプルーフプリントに、画像データベースのハードコピーにデスクトップフォトフィニッシングや画像分析に大きな効果をお約束します。ポラロイドCS-500フォトスキャナとCI-700フォトプリンタの組み合わせで、高い品質と色調の統一性のとれたローコストカラーイメージワークステーションを構成することができます。CI-700フォトプリンタはケーブル、マニュアル、ドライバソフト付きで¥375,000の価格を予定しています。

日本ポラロイドは、お客様が32bitカラーコンピューティングの能力を十分に引き出し活用していただくための環境造りを目指しています。ポラロイドの培ってきた技術と製品、そしてそれらをご使用いただくにあたってよりパワフルな統合された世界を作りだすための優れたサードパーティのソフトウェア。グラフィックデザインの世界はいま、コンピュータを使用することであらたなデジタルイメージングという革新の時代に入りました。この革新の合言葉は「インスタントイメージ」と呼べるのではないでしょうか。わたしたち日本ポラロイドは「インスタントイメージ」のリーダーでありたいと考えています。

[問合せ先]
日本ポラロイド株式会社
〒150 東京都港区虎ノ門3-2-2 第30森ビル Tel.03-3438-8811

Polaroid
Degital Scanner
CS-500

Plaroid
Degital Photo Printer
CI-700

Polaroid
TX-1500 printer

Polaroid CI-5000

感光材料とエレクトロニクステクノロジーを融合させたハイブリッド製品を開発

日本コダック㈱ プリンティング&パブリッシングイメージング事業部＋プロフェッショナルイメージング事業部

新世代ポストスクリプト対応CEPS コダック プロフィシー システム

カラーDTP用のソフトウエアの充実によって、ページレイアウト、イラスト作成、イメージ処理を行なうことが可能になってきました。このことによって作成したページデータがそのまま製版され、デザイナーの意図がより忠実に反映できる状況が出来上がってきました。デザインから製版までの一貫生産が可能になったのです。

特に、マッキントッシュをベースとしたカラーDTPは、機能においてハイエンドCEPSに近づきつつあります。しかし、これらのカラーDTPにも、次のような問題点があります。

1.大容量画像データ（高精細画像等）を扱う時の処理速度の遅さ

2.カラーモニタ表示と印刷物との色の違い

3.出力時にマッキントッシュが専有されてしまう

4.大容量ハードディスク等の記憶装置が必要

そこで、コダックは、これらの解決に向け、プロフィシーの開発を行ない、市場導入を実現した。アメリカでは既に、プロフィシーは約300台導入されており、更に関連機器の充実により、その台数は、増えて行く傾向にあります。アメリカの製版印刷業界と異なる日本には、そのままそっくり当てはまらないとは思われますが、書体の制限等はあるものの、入出力機の精度やスピード、マッキントッシュ及びワークステーションのスピード等の向上に伴い、急速な普及が予想されります。

デザインのデジタル化が以上のように、マッキントッシュをツールとして進む一方、校正もデジタル化（弊社製品のコダック・アプルーバルシステム)が普及してきました。そのため、4色のフィルムを作成する前に、クライアントと制作側で、デジタルとビジュアルとで、コミュニケーションがとれ、確認が容易にできる環境になってきました。これもカラーDTPを普及させる要因になるのは確実と思われます。

それでは、コダック プロフィシーシステムを中核に、入力機として、コダック プロフェッショナル デジタルカメラシステムと、コダック 35mmラピッドフィルムスキャナーを、ハードコピー装置として、コダック XL7700デジタルコンティニュアストーン プリンターを紹介します。

［プロフィシー システムの特長］

❶画像処理の高速化

プロフィシー システムは、サンスパーク4コンピュータに、特殊アクセラレータボードを追加したUNIXワークステーションであり、色調変更、コピー、ボカシ、切り抜き等の各種修正処理がリアルタイムで行なわれ、カラーモニタに表示される。この速度は、ハイエンドCEPSと比較しても、決して見劣りしない。

❷一貫したカラーキャリブレーション

プロフィシー システムは、入力、モニタ、出力の各々に一貫したキャリブレーションを行ない、安定した出力品質を保証している。入力時は各種原稿差（コダクローム、エクタクローム、エクタカラー）や、スキャナの機種差を補正する。モニタでは、校正刷りの仕上がりに近づける補正を行ない、出力ではモニタで得られた色調を再現しうる網点変換補正を行なう。これらの一貫したキャリブレーションは、製版の熟練者を不要にし、更にはモニタ上でソフトプルーフィングを可能にした。

❸生産性を高めるためにOPIをサポート

プロフィシー システム内に取り込んだ高解像度画像ファイルは、各種修正用にプロフィシー内に保持される。一方、マッキントッシュによるレイアウト作業には、処理スピードを上げるため低解像度画像ファイルを渡し、クォークエキスプレス等によってマッキントッシュ上で集版作業が行なわれる。そして出力時にレイアウトされた低解像度画像ファイルは、修正済み高解像度画像ファイルに置き換えられる。

この置き換え作業は、集版作業に用いたマッキントッシュ上で出力命令を行なうだけで、プロフィシーのバックグラウンドで自動的に行なわれる。このためマッキントッシュも、プロフィシーもすぐに次の作業に取りかかることができる。(ワークフロー図1参照)

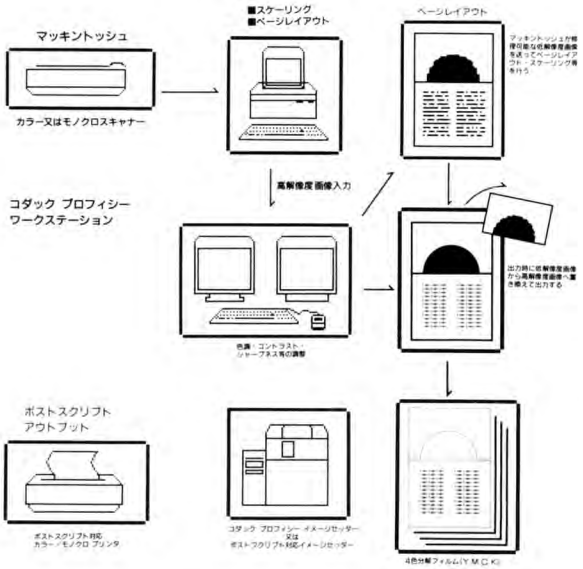
また出力時も、RIP展開の待ちを気にせず、多数のファイルをプロフィシーの出力ホルダーに入れるだけで、プロフィシーのバックグラウンドで出力処理がなされる。そのためマッキントッシュ及びプロフィシーは、次の作業に取りかかることができる。

❹大容量データの処理

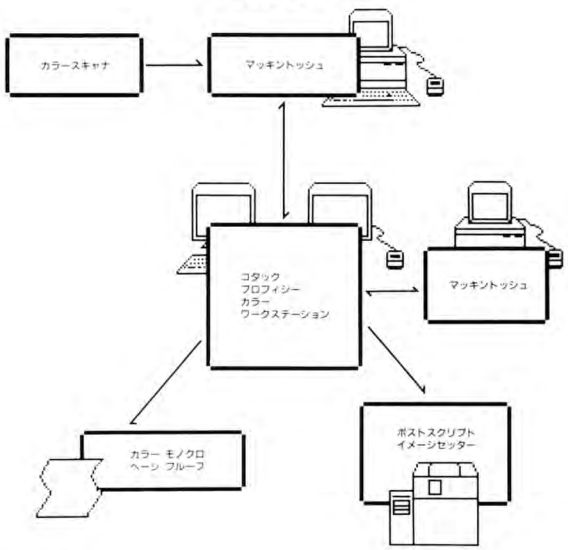
プロフィシーは、複数のマッキントッシュとイーサネットによりオンライン化することが可能である。このため、複数のマッキントッシュより、プロフィシー上の画像を利用することができる。特にプロフィシーは、1GB (最大2GBまで増設可能) のハードディスクを持っているため、ファイルサーバーとして利用でき、マッキントッシュに専用の大容量ハードディスクを備える必要がない。

コダック プロフィシー システムは、以上述べたように、マッキントッシュベースのカラーDTPシステムの問題点(特に品質と生産性において) を、大幅に改善させたシステムです。更にハイエンドCEPSとの差を縮めるため、安価なデザインステーション及び高生産性の集版ステーションの市場導入を予定しています。最後に、プロフィシーのハードウェアとソフトウェアの仕様 (図2) 及び典型的なシステム構成図 (図3) を添付します。

コダック プロフィシー システム
フロー図



コダック プロフィシー システム
システム図



■ハードウェア仕様

CPU	SUN SPARC4（イメージプロセッサ内蔵）
カラーモニター	横1080ピクセル×縦1024ピクセル
記憶装置	SYSTEM 500MB HDD IMAGE 1GB HDD（2GBまで増設可能） 8mmTAPE DRIVE（2GB／TAPE）

■ソフトウェア仕様

グレイバランス	BGR、YMCによる色調修正
トーナル ツール	コントラスト、明るさの修正
シャープネス ツール	シャープネス／アンシャープネスの修正
クローン ツール	ピクセルコピーを行なう（キズ修正など可能）
マスクツール	カラーマスク、塗りつぶし、エアーブラシの3種 カラーマスク、塗りつぶし、エアーブラシはそれぞれローカルエリアマスク（色調、コントラスト、明るさの部分変更用）とシルエットマスク（切り抜き用）に利用
画像回転	0、90、180、270及び微調整による画像の回転
TIFF インポート ツール	TIFFファイルの取り込み（Precision Input Color Calibration Softwareによるキャリブレーション可能）
アウトプット ツール	イメージセッタへの出力（サイズ指定可能）
エクスポートツール	DCS（Desktop Color Separation）、FPO（For Position Only、低解像度TIFF）形式で出力（サイズ指定可能）

コダック
プロフィシー システム

Macintosh Electronic Design

コダック プロフェッショナル デジタルカメラシステム(DCS)

コダック プロフェッショナル デジタルカメラシステム は、従来フィルムを一旦現像してからデジタル処理→伝送というプロセスに頼っていた撮影画像のシステムを、一括システムで対応する新しいシステムです。

ニコンF-3のカメラバックに取付けられた130万画素を誇るエリアCCDが被写体をデジタル結像し記憶ユニットに保存、それを業界標準であるJPEG規格に準拠した画像圧縮ソフトウエアにより圧縮し、更にモデムを使ってダイレクトに伝送することができます。

このDCSを使えば、カメラマンは、特別な操作や知識を必要とせずに撮影ができ、しかもほとんどタイムラグなしに画像¥の伝送ができるのでフィルムのプロセッシングや移送に緊急を要する報道カメラマン等が抱えている問題を画期的に解消します。画像の受信にはマッキントッシュII シリーズやANPA/IPTC伝送フォーマットをサポートするコンピュータシステムが対応。データのハンドリングに抜群の威力を発揮します。

また、付属のインターフェースソフトウエアにより、画像処理では定評のあるAdobe Photoshopで自由自在なイメージ編集を行なうこともできます。

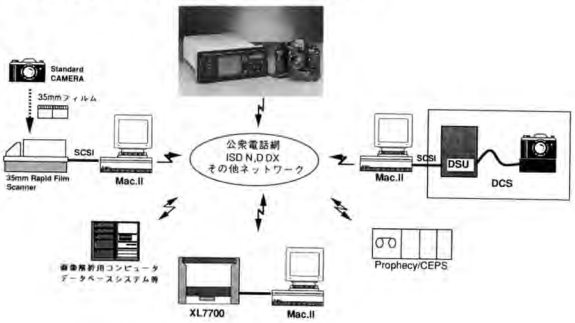
［コダック プロフェッショナル デジタルカメラシステム(DCS)の機能と特長］

❶カラー又はモノクロの選択が可能
❷デジタル画像を高速で捕捉、記憶、伝送
❸内蔵モニタにより撮影した画像を即、確認可能
❹ニコンF-3ボディを無改造で使用
❺130万ピクセルの高解像度CCDセンサーを使用
❻一回の連写で最高24画像を捕捉（2.5画像／秒）
❼カラーでISO100～800の4種類、モノクロでISO200から1600の4種類の感度に対応
❽最高156枚の画像を圧縮無しで記憶
❾圧縮することにより400～600枚まで記憶可能
❿Adobe Photoshopへのインターフェースソフトを標準装備

コダック 35mmラピッドフィルムスキャナー

コダック 35mmラピッドフィルムスキャナーは、カラーポジ、カラーネガ、モノクロネガ等すべての35mmフィルムをスキャニングし、マッキントッシュIIシリーズを使用して画像の伝送／画像処理を高速に行なうことのできるシステムです。スキャニングスピード

■IMAGE INTEGRATION NETWORK



XL7700　デジタルコンティニュアンストーンプリンターの仕様　プリンティング方式;昇華性染料熱転写方式　出力様式;反射プリント、トランスパレンシー　出力サイズ;8.5×11インチ、11×11インチ　解像度;200dpi　デジタル情報量;8.5×11インチ、1536×2048ピクセル　11インチ×11インチ、2048×2048ピクセル　プリント時間(8.5×11インチ);カラー3.5分

は、18秒程度、圧縮伝送スピードは、4分以内という高速性を実現。コダック社独自の圧縮技術により、RGB3色で4.2MBという高品質画像を1／60までに圧縮できます。

また、130万画素という画期的な解像度を誇るエリアCCDとレンズを採用することにより、CCDの解像度を生かしたままズーミングやクロッピングが自由自在。フォトグラファーやデザイナーの創造力と作業スピードを圧倒的に高めます。

［コダック 35mmラピッドフィルムスキャナーの機能／特長］

❶高速性

130万画素という革新的なエリアアレイ（2次元）CCDの採用により、すべての35mmフィルムを18秒程度でスキャニング。付属のソフトウエアによる画像の圧縮、伝送、解凍は、約4分という高速性を実現。（スピードは、使用するマッキントッシュIIの機種、要求される画質、モデムの速度、電話回線等の状況によって変動します）

❷高圧縮度

コダック独自の画像圧縮技術により、8：1～60：1という圧縮率を誇ります。たとえば15：1の圧縮率で80MBのハードディスクでは、300画像の保存が可能。圧縮保存した画像は、瞬時にプレビュー可能。

❸自動カラーバランス機能

付属のソフトウエアにより自動的にカラーバランスの調整を実行。

❹光学的ズーム＆パン

デジタル処理よりも高速で、CCDの解像度を無駄にしない光学系機構を採用。ズーム、パンそして50%までのクロッピングが可能。

❺高信頼性

エリアアレイCCDは、リニアタイプCCDに比べて稼働部分が少ない単純な機構なので、非常に高い信頼性を誇ります。また、センサー部分のランプは、ハロゲンランプではなくストロボを採用しているので長期間安定した光源を保つと共に長い寿命も実現。

❻Photo Shopへのプラグインモジュール

Adobe社製Photoshopへのプラグインモジュールを標準で装備しており、操作性がよい。

コダック
35mmラピッドフィルムスキャナー

コダック XL7700／XLT7720 デジタル コンティニュアストーン プリンター

コダック XL7700 デジタルコンティニュアストーン プリンターは、先進の昇華性染料熱転写技術を採用しているため、デジタル画像を写真画質同等の高品質サーマルプリントが作成できます。このプリンターでは、コンピュータによるグラフィックスプレゼンテーション、製品デザイン、アニメーション、医療、リモートセンシング及びハイビジョングラバで取り込んだハイビジョンイメージ等多岐用途にわたる画像の出力が可能となります。

［XL7700の特長］

❶忠実な連続階調再現

コダック社の昇華性染料熱転写技術と独自開発によるコダックエクタサームメディア（インクリボン、レシーバ）の組み合わせにより、忠実な連続階調性を持つプリント出力を可能とし、銀塩写真の見た目、手触り、画質の安定性を実現します。また、出力されたプリントは、コダック社のテクノロジーにより優れた画像の安定性、耐久性を保証します。

❷多目的用途に適した出力

フルカラーはもちろん、白黒画像の出力も可能となっており、またレシーバはペーパー及びトランスパレンシーを、サイズはそれぞれに8.5×11インチ及び11インチ角を用意しているため、各種用途の要望を満たすよう配慮しています。

❸画像強化の機能

縮小又は拡大ができる画像スケーリング機能、画像シャープネスを強調するためのエッチ強調機能、ミラーイメージ機能、そして90度回転機能等が用意されています。更にルックアップテーブルを変更することによりモニタとプリント間のカラーマッチングも可能。

❹標準インターフェイス

マッキントッシュをはじめ、各種のPCやEWSに幅広く接続できるように、GPIBとSCSIの2種類のコンピュータインターフェイスを用意しております。

［問合せ先］日本コダック株式会社
〒140東京都品川区北品川4-7-35　御殿山森ビル
プリンティング＆パブリッシングイメージング事業部　Tel.03-5488-2950
プロフェッショナルイメージング事業部　Tel.03-5488-2150

Total Creative Resource.Tooの取り組みと Designers Work Station SPEREAL

草加健児 株式会社トゥー ED販売推進部

株式会社Too（旧社名：株式会社いづみや）は、デザインの現場に対して様々な「道具」や「手法」を提供してきました。デザインマーカー、イラストレーションボード、デザインスコープ（デザインカメラ）をはじめとするデザイン材料や機材は、デザインワークでの表現力を増しながらも、制作作業を簡略化し、工程全体に占めるクリエイティブワークの割合を増やせるかというテーマで、開発／開拓を行なってきた結果生まれたものでした。こういったデザイン道具は、時としてデザインの表現方法を変えたり、デザインワークの流れを大きく変えたりしました。

また近年、コンピュータを始めとしてデジタル方式のコピーなどが注目を集め、デザイン処理のデジタル化が急速に進みました。本書のテーマであるMacintosh（以下Mac）もそのような流れの中で、一気にデザインの現場に広まり、デザインの世界が大きく変わろうとしています。しかし、コンピュータ、ソフトウェア、周辺機器だけではデザインワークは出来ません。Macそのものも言うに及ばず、それぞれが非常に強力で、デザインワークに最適のものが多いことは紛れもない事実です。しかし、それをどのように組み合わせ、どのように運用すればデザイナー が求めるものが出来上がるのか？ということに関しては、経験による積み重ねが必要です。ことに、専門的になればなるほどそれは重要になります。

Tooは、従来デザイン材料や機材で行なってきたと同じように、あるいはそれ以上のサポートがエレクトロニックデザインツールに必要であると考えています。つまり、デザインツールとしてのコンピュータシステム（ハードウエア・ソフトウエア）の提供、デザインワークをこなすために必要なトレーニング、安定した使用環境を確保するためのサポート、最高の仕上がりを提供する出力サービス、などをトータルでサポートすることが必要であるということです。こういった考えを基本にして、様々な展開を行なっています。その一つが、日本のデザイン環境にフィットした独自のデザインシステムの提案です。

Tooオリジナルシステム、デザイナーズワークステーション「SPEREAL」

既存のハード・ソフトソフトの組み合わせで最適のシステムを提案することはもちろん、現実のデザインワークに即した、日本独自のデザインシステムの開発を行なっております。マックのソフトウェアは急激に進歩しており、かつては非常に高価なコンピュータシステムでないと出来なかったようなことが十数万円のもので簡単に出来るようになってしまうくらいです。しかし、内容が高度になればなるほど、経験や、関連の知識が要求され、操作やセッティングも難しくなります。

これは、求める結果が高度になれば、相対的に操作なども高度化しますのでしかたがないことなのですが、デザイン道具としては問題があります。デザイナーの仕事は、道具を使いこなすことが目的ではなく、感性をいかに形にするかなので、道具にエネルギーをとられてしまってはなりません。簡便に使え、デザイナーが満足できる仕上がり、これがデザインツールに必要な条件と言えます。

Macを活用したデザインワークにおいては、デザインデータをどこまで活用するか？と言うことが一つのテーマになります。Macに接続できる高品質のスキャナや、データを製版システムにコンバート出来るインターフェイスなど、デザインから製版印刷に至る工程をすべてデジタル化する動きが顕著になっています。デザインサイドから見た場合、「デザイナーが最終仕上がりまでをコントロール出来る」と言う点でたいへんすばらしいことなのですが、半面、デザイナーの仕事が「製版の仕事」になりかねないことや、デザイナーの責任範囲が製版の仕上がりにまで拡大されて負担が増大するということが懸念されます。

現在では、デザイン、製版それぞれの専門領域ごとに仕事の区切りをつけつつ、データの共有を行なって効率化を計っていくという考え方もでてきました。デザインツールとしてMacを捉えた場合、この専門領域ごとに仕事を区切るやり方は非常に有効だと言えます。デザイナーは自由にデザインワークを行ない、それを後の工程でデータを活かしつつ処理していく。例えば、画像データの取り込みや、製版に必要な細かいセッテイングなどをそれぞれの専門家が行なえば、品質の高い制作物を効率良く仕上げることが出来ます。

Macのコンピュータとしてのパフォーマンスを考えた場合でも、そのほうが安全と言えるでしょう。

［システム構成］

CPU ……MacintoshII fx, ci　Macintosh Quadra 900、700（漢字トーク7.0と同時に対応）　RAMは最低8MBを必要、キーボード

コアユニット……SPEREALのソフトウェアをインストールしたメディアユニット、250MBのハードディスクドライブと650MBの5.25インチの光磁気ディスクドライブを内蔵。スキャニングデータのストックとレイアウトイメージのメイクアップを行なう。

モニター……19インチカラーモニター、24ビット（フルカラー）ビデオカード

PIXEL DiO IPU-10S ……イメージメモリIM-48を4枚、テキストメモリーTM-32Iを1枚搭載。SCSIデジタルインターフェイス。

「Designer's Work Station SPEREAL」は以上のようなデザインツールとしての条件を満たすことを前提に、従来いろいろなデザイン材料や機材を駆使して作られてきたデザインサンプルを、Macとデジタルカラーコピーで行なうことができるオリジナルのデザインシステムです。操作環境は、デザイナーが日常的に行なっているデザインワークの手順やルール、指定の方法や単位を採用し、コンピュータの用語や設定に煩わされることがないようになっています。また、デザインワークと製版を切り分けることで、デザインのクリエイティビティを重視したデザインワークができるようにしました。

SPEREALの機能と作業フロー

SPEREALはデザイナーの仕上がりに対する厳しい要求「精度」と、デザインツールに対する要求「簡便性」をミックスして完成させたシステムです。コントローラとしてアップルコンピュータ社のMacを使い、ユーザーフレンドリーな操作環境を確保し、入力出力装置としてキヤノン製デジタルカラーコピーPIXEL DiOを採用、精密でインパクトのある カラーサンプル作成を実現しました。

グラフィックデザインの工程の中で「カラーカンプ」の果たす役割は重要です。デザイナーの構想とクライアントの要求を一致させ、スムースにデザインワークを進行させるためには、できるだけ早い時期に最終仕上がりに近いものを提示する必要があります。しかも、品質の高いものでないと、プレゼンテーションを受ける人にインパクトを与えることはできません。SPEREALは、簡単な操作で品質の高いカラーレイアウトサンプルを作ることができますので、デザイナーの制作に関する負担を最低限度まで軽減することが出来ます。

◉素材の入力

SPEREAL DiO Systemは、キヤノンのデジタルカラーコピー「PIXEL DiO」のスキャナを入力装置として使い、諧調画像を200dpi（標準モード）と400dpi（精密モード）で、線画（2値画像）を400dpiで取り込みます。取り込まれた画像は自動的に印刷データ・レイアウトデータ・検索用データが出来ます。データをホルダーにまとめておくと、「プレビュー」機能で、絵とファイル名の一覧表を出します。

◉レイアウト

SPEREALは1ページ毎のレイアウトを行なうプログラムで、必要なレイアウト用紙を1ページ単位で呼び出して使います。用紙は「台紙」と呼ばれ、紙の規格サイズに対して天地左右それぞれ30mmの余白をもっています。台紙はトンボ付きとトンボなしの2種類が用意されており、用途に応じて選ぶことができ、特殊なサイズは自分で設計したものを台紙として登録すれば、規格サイズと同様に使うことができます。版下台紙と同じなので、見開きのデザインをするときに大変便利です。

台紙サイズ：A5～A2（B3・A2は縦位置のみ）

◉領域と罫線

レイアウトに必要なエレメント（画像・線画・文字）は台紙上に描いた枠「領域」に貼り込みます。枠は、矩形・円・楕円・正多角形・多角形で描く。枠線には、下書き線・アタリ罫・イキ罫の3種類があり、種類と線幅（0.1mm単位）と色が自由に指定ができます。

◉画像編集

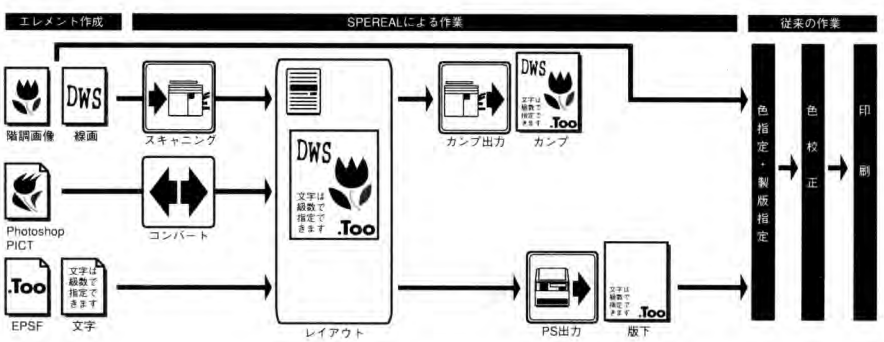
DiOでスキャンした画像は、領域を指定して台紙上に呼び出し、位置・大きさ・角度・トリミング／フレーミングを自由に精度よく設定できます。SPEREALは領域に呼び出した画像をマスク機能で切り抜きをすることができるので、画像合成を簡単に行なうことができます。また、マスクは多角形で行ないますが、頂点を1500ポイント設定できるので精密な切り抜きが可能。さらに、マスクで切り抜かれた画像の中をさらに切り抜くこともできるので、製版時の処理と同様の表現が可能です。

◉諧調画像

フルカラーの画像は、色調の補正、色相の変換（フィルター効果）、透明度の指定などができ、製版時に行なうのと同様のイメージを得ることができます。

◉線画（2値画像）

SPEREALで「線画」と定義された2値画像、写植文字やモノクロの図案は、黒以外の部分が透明になっており、他のイメージ、特



に写真の上に重ねて使うことができます。さらに、線画色指定機能で着色すると、カラーキーやカラーイーズなどのカラートランスファと同様の表現が一瞬にしてできます。

◉文字

文字編集BOXを使い、大きさ・アキ・ツメ・書体などの指定ができる。文字の大きさは級数・ポイント・ミリ、文字間は全角の1／32 em、行間は全角の%で指定します。文字の表示と印刷はATM（アドビ・タイプ・マネージャ）に対応。

◉Macintoshデータ

Mac用アプリケーションで作成されたデザインエレメントもレイアウトすることができます。PICT、PhotoShopはコンバートメニューがあり、EPSFは直接台紙に貼り込むことが可能です。

PICTは、Macの標準的な画像ファイルで、ペイント系・ドロウ系の画像などはこのフォーマットで受け渡しができます。

現在のSPEREALはペイント機能を持たないので、画像その物の加工が必要なときにPhotoShopを使用します。そのために、画像精度を保ったまま受け渡しができる機能がついており、DiOスキャンデータまたはフォトショップデータを正確にコンバートできます。

EPSFとは、イラストレーター・フリーハンドに代表されるアウトライン作図ツール、フォントをアレンジするアプリケーション、分解版用の画像データなどに用いられるファイル形式。EPSファアイルは二通りの使い方ができ、カラーの画像をそのまま貼り込むか、モノクロ画像として持ってきてレイアウト用紙上で着色することができます。

◉チント

作図ツールで描いた図形（領域）に着色ができる。チントにも透明度が指定でき、半調のアミ伏せのような表現ができます。

◉色指定

色は色相・明度・彩度の指定で、1670万色の中から自由に作ることができる。使用頻度の高い色はパレットに登録し常に呼び出して使うことができる。また、特色指定や分解時のCMYKの指定も行える。DICのカラーガイドにも対応する。

◉位置指定

SPEREALの機能的な特長の一つにレイアウトツールがある。台紙上のエレメントは、「物差し」と「定規」によって正確に位置指定や位置揃えをすることができます。これらのツールは、デザイナーの机に置かれた「平行定規」や「三角定規」と全く同じ働きをし、見かけで正確な位置決めが行なえる。

さらに、各エレメントは数値で、位置・複製の数・回転・移動位置などが指定できるので、あらかじめ設計の決まっている作図を行うときに便利です。

◉プリントアウト

SPEREAL PIXEL DiO Systemでの出力はPIXEL DiOで行なう。DiOのコピー品質はデザイナーに高い評価を得ているので、SPEREALはDiOの画質を最大限に利用した出力を行います。出力の諧調画像は200dpi（IPUのメモリーの限界）で、線画・文字は400dpiで再現しており、プレゼン用カラーカンプとしてインパクトのある仕上がりを実現しています。なお、DiO以外のプリンターにも、それぞれのプリンタードライバーを経由して出力が可能。

出来上がったデザインデータを有効に活用

SPEREALは出来上がったデータをライノトロニックなどイメージセッター（高精度のプリンター）で出力することが出来ます。しかも、出力するエレメントの種類を指定することが出来ますので、デザイン決定後の処理、例えば版下として必要な出力を得ることが出来ます。さらに、製版システムとのリンクも予定されており、デザインから製版／印刷までを一つのラインで結ぶことも可能になります。

イメージセッターからの出力は、分解出力も可能ですが、DiOでスキャンした画像は分解用データとしては品質が不足しているので、罫線、文字、EPSのタイトル文字や図案などを版下として出力し、これにPIXEL DiOからの出力を指定として添付して使うのが実用的です。

グラフィックアーツのデジタル化はさらに進み、トータルシステムとのリンクだけでなく、デザイナーに身近なものがどんどん電子化されています。文字、画像、などもCD-ROMにはいり、データベースから使いたいものをネットワークでやり取りすることが日常茶飯事になります。デザインツールもそれに合わせてさらに変化をして行きますし、同時に「デザインとは何か？」ということがもっと追及されていくことになるでしょう。今後もTooの提案するデザインツールやトータルサポートは、さらにデザイン現場に密着して行くことになります。

SPEREALは、株式会社ビー・ユー・ジーとの共同開発を行なっています。ビー・ユー・ジーは製版システム「マイクロページシステム」を大日本印刷と共同開発したメーカーで、デザインシステム構築に当たっては、グラフィックアーツをトータルで捉えることの出来る強力なパートナーです。Tooはデザインの現場により適したデザインツールを提案するために、それぞれのノウハウを有効に活用して行きます。

［問合せ先］
株式会社 Too　ED販売推進部
〒150　東京都渋谷区恵比寿西2-3-16　CAT　Tel.03-5489-2980

山下　俺くらいなもんなの？一番最初はPC8000から入った。DOSから来るとね、マッキントッシュ凄く嫌いなんだよね。無知で勉強しない。うるさくて仕方ない。

園田　前に言ってましたね。

覚田　嫌いっていうのは、何側から見た嫌いなの。

山下　98から見た、嫌い。DOSから入っちゃうとマックって嫌いなの。今は状況が変わったけど、DOSの世界ってキャラクターユーザーインターフェイスの世界じゃない。だから、いちいちマウスにぎらなきゃ何もできないというのがひとつ。そして、信頼性がすごく低いのが一番嫌いな理由。

覚田　そりゃ、低いよね。皆ここにいる人は知ってると思うけど。(笑)

山下　ファインダーのところはまだまだいいとしてさ、アプリケーション使いこむと、ショートカット使うでしょ、マウス使わないじゃない、するとめんどくさくなる。グラフィックは確かに必要だけど、ワープロソフトには必要ないと思う。

村上　で、今年は、みんなのところへいってる「お猿さんシリーズ」で、あれはけっこうマジなんです。マック使ってどうだ！ってやってる人はとんでもなくでかいデータ使ってるでしょ、だから軽い重いデータ関係なく、マック使った部分と、今回みんなのところに行ってる「白い本」（神秘の次元）はカバー、表紙、扉全部アナログでやっている。ぼくは基本的に昔からアナログが好きで、マックはただ○をコンパスで書くよりも早かったという部分をずっとやっていたのに、マックマックと騒がれはじめて、オールマックだけでって注文がふえていたのが、だんだんそれが溶け始めて、じゃあなんでもありですねって環境になれたから、ぼくにとってはすごくよくなった。実際マックで突っ走ってるデザイナーはクアドラ買ったり、ダッシュ買ったりしてるけど、そういう人にはそういう人の世界があるしという感じ……。

それから、どうです、マックすごいでしょうって言って、クリエーター無視した、クレジット問題。どこでも見かけるシェードのお面なんかは、いろんなプリントメーカーのサンプルとして出回っていて、作った本人の園田のソの字も出ていない。

覚田　システムソフトって出てるね。

村上　出てないときあるよねぇ。そういう問題も考えてみたいと思う。

園田　表に出ない方が助かることもあるけど(笑)。あれは開発者の時枝さんとの合作でもあるし。マックでやってましたから、誰々さんですって出さない方が健全なのかなって思うところがある。要するに、今度やったのだってちゃんと認めてくれてテレビで放送している。それを一方的に受ける視聴者は、それをマックで作ったなんてことを分かってくれないほうが面白いわけね。

平　どんなハードで作った作品であってもいい、と……。

園田　そうそう、それがマックだからいいもんだと言われているうちは、やっぱし何かウソなんじゃないかなーって思う。

村上　中身で勝負。

園田　中身で勝負してるつもりでも、やはり機械のせいにしたくなる(笑)。もっとしがらみあるわけですよ、クライアントが時間くれなかったとかね……。

園田　ぼくもマクドナルドのCMのビデオ録画の際には、いろいろな方のお世話になりました。

村上　「コマーシャル・フォト」4月号にこのCM出てるんですよ。この本は、クレジットが全部出てるんだけど、「CG＝ガイ」わずか5文字だよ。どこのどいつかわかんない(笑)。だから、園田さんみたいのは絶対損してると思う。そうしていると、他の代理店に名前とられたり、下請けの下請けってなるんじゃない。

園田　CGはとくにそうなんですよ。

覚田義明 Yoshiaki KAKUDA
アップルセンター天神
〒810 福岡市中央区天神1-7-11IMSビル5F　092-752-5267
◎本音で話しあえたことがすごくよかったと思う。

マッキントッシュ好きじゃないんだよね 特に信頼性が低いところが……山下

一同　(笑、ウケる)

村上　ほんとふざけてるよ。ぼくは知ってるから言えるけど、あのCGの最初の8秒だっけ、あれただのマックじゃないじゃない。正月休みなしで、自宅のドア開けて、あの寒い雪空に、窓あけて、マックの蓋開けて、ボード何枚も差し込んでシェードまわしてるんですよ。それくらいしないと、あの仕事終わんなかったでしょ。間に合わなかったんでしょ。

覚田　アップルセンター天神でもレンダリングしてたんだよね。

園田　納品できなかったらまずいから……。

山下　そこまでして何でマックでやるの。

一同　(笑)

山下　なんでもやりたいからマックを使うの？それ以外にコンプレックス持ってる人がマック使うっての多くない？コンピュータさわれないからマックを使うとかね。たとえば、絵筆使えないからマック使うとか。園田さんや村上さんみたいに、目的を持ってそれでマック使うってのはいいんだけど、マックからポンと入ったにわかデザイナーとかさ、「マック猿」とか、やたら多くない？なにがなんでもマックでやってしまうような人が。石塚さんとこも来ません？なにがなんでも1頁マックで、意地でもやっちゃうみたいなヘンな人が。

村上　そのおかげでね、実は裏でね、印刷会社や出力店が文字全部はずして、文字も画像も別で、合体して色校、ユーザーはやはりクォークは全部出たのかってね、みんな勘違いして。だから、どんどん言っていかないと、これはうちで外しました、一日かかりました、これだけの金額貰わないとこの色校は出ませんでした、って。

覚田　それから、なにかマック持ってるだけでね、デザイナーになったと勘違いする……。

山下　そうそう、いるいる。

覚田　二種類いるよね、その「マック猿」って。アイデアさえあれば、下積みがなくても、不器用な人にでもすごくいいものが描けて、今まで下積みがあったから埋もれてしまった人たちがポーンと出てくるといういい意味もあって。もうひとつはもう、とんでもない勘違い猿で、デザインはよくもなんでもないんだけどとりあえずマックが使えるんで、プロのデザイナーなんだと勘違いしちゃうやつ。

村上　それで、もう一方のバカの方はほっといていいじゃん。

一同　(笑)

村上　ペイントボックスとか、ハイパーペイントとかすごいのあるでしょ。そこで聞いたんだけど、デザイン仲間に教えたくないから、ぼくだけに連絡してくれ、自分だけのネタにしたいんだ、そういうせこいやつがまだいっぱいいるらしい、結局一生懸命サポートしてあげても、広がらないんだって。

園田　ビデオでね、こんど同じこと経験しちゃったんですよ。すごく閉鎖的ですよね。なかなか教えてくれない。

覚田　知ってると思った人が、全然知っていなかったりして。

村上　教えてくれないのは、そいつの性格が悪いのかもしれないけど、やはりそれ商売だからね。

園田　こっちが調べていって、そしてどうなんですかってアプローチすれば教えてくれるんだけどね。

話し戻しますけど、「マック猿」って言葉、ぼくあまり好きではないんですね。自分のこと言われている(笑)と思ったこと、昔あったから。

村上　でも、思いっきり猿にならないと、園田さんみたいないい仕事できない。

園田　で、最終的には、やはりマナーだと思うんですよ。

村上　そうそう。考える猿もいる。

園田　ソフトに関してもね、メーカーに対してね、さんざん言ってることはサービスとサポートとは分けて欲しい、ソフト買ったから使い方教

園田浩二 Koji SONODA
㈱エルピー　〒150 東京都渋谷区代官山町3-13代官山エーデルハイム307
03-5489-1619　◎現在は3DCGに傾倒しているので印刷にあれこれ言わない方がよかったと反省中。マックには叩かれながらも強くなって欲しい。期待するのは進化しているからです。

石塚晃 Akira ISHIZUKA
紅屋スキャン㈱マックプロジェクトスタッフ
〒112 東京都文京区小石川2-5-5 紅屋印刷ビル2F 03-3816-6641

えろってのはユーザーの理屈だから、それは教えてあげなきゃいけない。だけど、使うのを教えるまで。何々の入力を今やってるんだけどうまくいかない、お宅が売ったんだから作ってくれよっていう変なユーザーがめちゃめちゃ多い。しかも、自分のクレジットで外に出して、それで通るわけですよ。それで、次の仕事来たときも、ここはできないからと言ってまた来るわけ。そしたらそれは、ユーザーサポートがなければできない仕事であって。そこには腹が立つ。ちゃんと対価を戴いて応じるように、システムを作ってない方も手落ちだけど。

村上　金は普通に安いは、早くしろはっていう下請けで、名前消されて……誰か止めてくださいね……印刷会社だって、賞とった印刷の大事な製版部分は全然違うところだったり、ほんとは陰でいろいろやってるって話色々聞いているから、それって一体何なのって。

園田　世の中、要領のいい人と悪い人がいるから。(笑)

村上　失礼ながら、ここにはぼくを含めて、要領の悪い人が集まっていると思うので、要領よくやりましょうではなくて、逆に、要領のいい人はどうでもいいんです。でも我々は、要領が悪くても必死にやっているというところを分かって欲しい。

園田　仲間がいっぱいいた方がいいってさっき言ったけど、仲間といってもフリーコピー渡し合うのが仲間だと思っている人もいるだろうし。

村上　マナーもね、強制してなかなかできないでしょ。で、園田さんの毛布かぶってのシェードもそうなんだけど、石塚さんも社長の一声で、お前PCやってるからマックもできるだろう、やれっていわれて、フォトショップのベータ版やってたら、まわりから、いいな石塚は社長命令でゲームやってる、サイテックスのモニターから見たらゲームだって、それを見てた頃に知り合ったから、この人が大変な割りに体壊してたりしたら勿体ないっていうか、ちょうどぼくもその頃マックにはまったから、一緒にずっとやっていきたいなと思って。版画の世界で、広重、歌麿なんか、名前がそれしか残っていないのに、あの人たちはラフデッサンしか描いていないって聞いたことがある。それぞれ専用の彫り師、刷り師、売り師なんかいっぱいいたと思うのに、ある一人の人しかあの広重の色が出ないのに、いまその人の名前、屋号さえもわからないものがあるらしい。マックであぶないことをすると、石塚さん以外にはできないとか、あの印刷会社しか刷れないってのがあるのが分かってきた。じゃ、ぼくは刷り師も彫り師も入れるぞ、って。今回の球根の「コクヨ」のポスターも、高尾さんのところでやってもらったけど、製版分解だけでなくて、印刷も全部そうなんです。

沢田研二の仕事なんかも、あの仕事のスケジュールは、石塚さんがアメリカいったときでベニー森さんに頼んだら断られたんです。このスケジュールでは絶対怖い、責任持てないよ、それは本当に危ないスケジュールだったんです。

石塚　うちに断られたほどなのだから、相当のスケジュールなんでしょう。だいたい普通はおさまるもんです。(笑)

村上　高尾さんに言ったら、高尾さんにも断られた。

高尾　それは納期プラスアルファもあるでしょうが……(笑)

村上　断られた次の日に、ページが16ページ増えたんですよ。36ページのスケジュールが危ないってときに。

Macの出力に関してのフォーマットを作らなければ無駄が多い……竹内

16ページ増えてちゃんと納期守ってくれたのが成旺印刷と光陽社、すげえなぁーって。大変だったんだろうけど、そういうスタッフを予約できるっていうかね、スケジュール管理もきちんとできて、もちろんデータをピクトロで無理な時間に出力してもらった富士画報にも助けてもらい、束見本まで出してちゃんと納品できたんですよ。「神秘の次元」って本も、いつかはちゃんと一緒にやりたいなという大日本印刷とうまくいった例で、確かに無理な注文はしていると思いますけど、最終的にはクライアントが喜べばいいわけですから。印刷会社が泣いても、という言い方するとすごく怒られるけど。でも、泣いた分、みんなして、ぼくたちの作品だって言って見せびらかしたいじゃありませんか。それが、マック業界では、マック使ってなんだかんだって、何10メガだって言ってるけど、その何10メガ出すために苦労した出力店はどこなの？そういうの一言もいわないのいっぱいあるでしょ。自慢できるのは自分だけじゃないでしょ。

覚田　昔、石塚さんに村上さんのポスターを見せてもらったときにね、クレジットが3人くらいのってて、これはすごいことなんだよって説明してもらったんだよね。その頃、話してたことは、世の中にはがんばっている人と、がんばってない人がいて、普通じゃできないことを工夫して、やれるところまでやってくれた人には、ご褒美じゃないけど、クレジットを入れていくのはすごく素敵なことだと思った。

村上　でも、厭味もだいぶ言われたよ。写植屋さん、バイク便、みんな入れるの？って。

園田　バイク便ってどっちの？

一同　(大いにうける)

村上　皆が思い当たる。危ないなー(笑)。(編集者に向かって)これはわかんないままでいいです。お金払って終わる関係だったらいいんですよ。でも、それ以上の関係ってそれぞれの立場であるじゃないですか。竹内さんに、営業時間終わっているのに、いまから行っていいでしょうかって言ったら、しょーがないなーって受けてくれたから、あのジュリーが納品できたんだし。この話したからって、次からもそんなのばっかりって思わないでくださいよ(笑)　あのときだけなんですよ。本当に。

覚田　そのクレジットも、いつかポスターを一周するんじゃないかって話してたよね。関わった人をどこまで入れるかが問題だ。そういえば、ぼくも昔、データが間に合わなくて、空港の貨物倉庫まで行って貨物来るのを待ってそこで手渡しし、相手も成田まで取りにきてもらうってのがあったけど、これ努力賞、クレジットものだと思うよね。

村上　またそれを許してくれたクライアントが偉いと思う。コクヨのポスターは、イラストレーターとして雇ってくれたのだから、サインだけ入れていいって言われたんだけど、出すんだったら全部出して欲しい、駄目ならサインもいらないと言ったら、それ面白いから全部入れようよって入れてくれた。最終的には、その部分全部カットされたんだけど(笑)。でも作品クレジットには生きているの、永久に。それでぼくの作品紹介のときには、クレジット入りの方を出したい、社長に会わせてと言ったらちゃんと会わせてもらえて、すべてOKがとれたんです。

覚田　クレジットがきちんと入ったらいいな。例えばたびたび出てくる園田さんのお面のやつも……。

村上　アメリカの雑誌「マックワールド」にクレジット入ってたよ。

園田　向こうの扱いってすごいなと思った。こんなに名前出してもらえる身分じゃないと思ったけど。

村上　当たり前のことなんだよ。

覚田　でも、他の本では載ってないよね。

村上　日本の雑誌とかね、ひどいのはわけのわかんない広告にまで園田作品がちょこんと載って、うちでこんなプリントが出せますって。誰のデータなんだよ、データがいいからプリンターの悪さがごまかされる。おお、けっこういいプリンターだなって。そのデータをあの時期作ったのは誰なんだ、ってね。

園田　向こうは、文化として根づいているって感じがする。頼みもしないのにクレジットしてくれたりね。

覚田　日本では、縁の下でがんばっ

高尾直樹 Naoki TAKAO
㈱アイ・アンド・アイ テクニカルディビジョン 〒107 東京都港区赤坂4-2-13 アダックス赤坂ビル 03-5570-1791
◎今回の座談会のメンバー全員が現状を踏まえた上で前向きの姿勢をとっているのがとても素晴らしく思えました。よい勉強になりました。

た人のことは残らないから。村上さんの、クレジットが増えていくという考えははすごい賛成だ。

村上 クレジットだらけになるから、クライアントにとっては迷惑かもね（笑）。

山下 きちんと入れられるデザインのはいいとして、カタログ、パンフレット、チラシなんかどうするの？それから、マックでデザインといわれているものは、やたらクリエーティブばかりなのがいやってのがあるわけ。グラフィック・デザインってごく限られた世界でしょ。東京しかない世界なんでしょ。地方でやってるチラシなんか、すごいよ、あのデータ。100とか200の世界ですよ。

村上 ぼくだって、昔下請けの下請けデザインで銀行の1色、2色のチラシやって、わざわざ銀行に取りにいきましたよ。そんなの欲しいっていっても、めんどうがられたから。ごそっと持ってくから、お宅何ですか？　って店長に奥に連れていかれて、ぼくが作ったんですよって。ぼくにとっては1色でも2色でもうれしい。でもそういうのにクレジット入れるって意味じゃないよ。それを作品として出すときにぼくだけの作品じゃないんだよ、って言える環境があれば、ってことです。山下さんも言ってますが、日本の印刷量ってすごいでしょ。新聞とかにチラシや折り込みが異常に多いでしょう。ぼくもチラシほど、サイテックスが有効に使えるんじゃないかなって思っている。

山下 それが一番難しいんです。チラシこそが難しい。印刷物の究極のデザインってチラシだよ。

高尾 チラシに関しては、直しの作業でしょうね。そこにはかなり使えると思うんです。

山下 ビジョナリー導入するユーザーの7割は、チラシやりたいからなんだ。いや8割を越えるだろうな。なんとかあれをコンピュータでやりたいって。

高尾 おかしいのは、マックの名前がすごく売れていますから、マックというだけで、なんか知らないけどその当日直しを入れても直るような感覚に陥っている。それをユーザーさんも知らないんですね、どこまでできるのかは。でもマックなら簡単でしょって。それはどこから出てきているんでしょうね。

覚田 現場を見せたら価値が下がったりして。たとえば、この写真こっちへ移せる？って言われていままで変更に3万とっていたのが、パッとやって、はい3万ですって言えない。（笑）ものによっては一瞬でできてしまうものね。

園田 日本の印刷はトップレベルにあるんだ、ということをよく聞くんだけど、色ズレでクレームつけても、この色ズレはJISでは許されている、って。JISの話してるわけじゃない（笑）ズレて欲しくないから直してくれといってても、結局出てくるのは孫請けの責任者だけなんですよ。日本の場合、機械の調整ですむところに、すごく走りすぎちゃって、印刷技師の技術ノウハウにいままで目が行かなかった。

山下 CGのいいとこ、フォトショップのいいとこをうまく組み合わせたのが、リクルートの「フロムエー」ですね。オリジナルデータはワークステーションでしょ。

石塚 ルーカスフィルムから来たときは、フォトショップのデータになっていました。

村上 アメリカ本土のソフトメーカーにも紅屋スキャンの名が知れ渡ってきましたよね。

石塚 あれもねえ……。

村上 ベニヤ・ジャパンという名前が普通になっちゃって、ほんとに石塚さんのところにはとんでもないのが入ってくるし。シド・ミードやブロディの通訳までしてるって。

石塚 フロッピー作ったり、CD-ROM作ったり。でもいいですよね、マックをやって印刷媒体からいろいろ脱皮できましたからね。このあいだはディレクターの3.0日本語版で、紅屋の広告作ってもらったりと。

山下 専用機とマックというか、ハイエンドかローエンドばかりが特集されてるじゃない。まんなかを誰か特集してくれないかなと思う。サン、ネクスト、インディゴ、あのへんけっこう面白いよ。マックよりパワフルだし、専用機なみのパフォーマンスがあるし、その記事がどこにもない。マックとデザイン、マックとプリプレス、専用システム、そんなのばっかりでしょう。

園田 確かにミドルの部分ってそれはそれで面白いと思う。

編集部 近々やるつもりです。

園田 マックの肩もつわけじゃないけど、たまたまマックを手にいれた人はマックの道具を生かしたいがためにハマってるだけであって、何かと比べてという話じゃないよね。

村上 チャンスを与えられる機械ですよ。ぼくが女性をシェードで作ったのもそうなんだけど、ぼくは彫刻なんか見るだけで終わっていたのが、やはり場所もトレーニングも時間も必要なしにできるじゃありませんか。できのいい悪いは別として、アニメでもそうでしょう。いま幼稚園、小学校でもマック入ってるところあるでしょう。その子が中学生、高校生になったら、とんでもない、ルーカスフィルムどころじゃないすごいものをマック上で動かしてるんじゃないですか。マックだととりあえず出来るから。すごいチャンスのある機械だと思う。

園田 もう、「火」みたいな物だと思う。すごく単純なんだけど、何にでも応用がきいて、なきゃだめだってもの。たとえば、ガスバーナー持ってる人がいて、火なんか何だって話も当然あるんだけど、マッチしか持ってない人はそれで薪に火をつけてやるしかないって世界もあっていいと思う。逆に、ミドルってのは、このコンロのチューブはこれしかつながりません、だからおたくのマッチが悪いんですみたいな言い方をされることが凄く多い。もとは火なんだから、それをどう扱おうかって話をしたい。つまり、火というのは「創造のための道具」と置き換えてもいいんだけど。

山下 コンロで料理したいデザイナーが、マッチで料理しようという感じが多くない？このごろ。望んでる機能はこれなのに、なぜかマック買っちゃう、マックが万能みたいな広告やってるから。

園田 それはやはり選ぶ人の見当違いなんですよ（笑）。簡単にね、これマックで作りましたって書いているけど、普通の人のやらないことをやっているから作れるんですね。

山下 マック万能ってのをこきおろしたいのね。ガスコンロで料理したんだけど、火をつけるのにマッチを使いました。だからこの料理はマッチでやったんです、というようなのがマックなんです。なんかそんな感じがするわけ。つまり、マックとサイテックスを使ってできた料理は、マックでやりましたとは言えない。

村上 マスコミがウソを平気でのっけるから、だって、たとえば……あぶないからストップ（笑）

一同 （微妙な笑い）

覚田 ウソではないんだけど、すごく苦労して作成したやつを、簡単にできましたって記載されると混乱招くよね。レベルの話を全然してなくて、簡単だっていったときの何が簡単なのか、日本語対応って言ったとき、どのレベルで対応しているのか。そのレベルの話をしないと簡単には応えられないよね。ところで、マックのモリサワの文字って、写植のモリサワの文字じゃないっていつも思うんだけど。

一同 笑い（微妙な）

覚田 どこか変なんだよね。ぼくが見てもかっこ悪い。いつも気になる。

園田 ちょっと変えているよね。明朝系の文字にシェリフがついているのはあたりまえだけど、ゴシックにシェリフもどきの突起がある。あれ

Macが「お飾り」になっているデザイナーがけっこう多いのは残念です……平

平のぞみ Nozomi TAIRA
㈱ハイパーダックス
〒151 東京都渋谷区千駄ヶ谷1-7-11
03-3408-4058
◎日頃会って話せない方たちと，日頃話さないことが聞けてとても勉強になりました。

竹内富士男 Fujio TAKEUCHI
(有) 富士画報
〒160 東京都新宿区新宿3-17-13 K.B.ビル2F 03-3341-1166

おかしいですよね。そういうフォントが、前から流通しているんだったら文句言わないけど。

石塚 コード番号が違うものね。

村上 今度出たやつ、モリサワの番号と似てますね。

石塚 逆なんだよね。

村上 見た目は同じだから、絶対勘違いしますよね。

園田 どうしても自分の牙城は壊したくないんだろうと思うけど。

覚田 わざとちょっとずらしてんのかな。

園田 (笑) それって不健全だと思うけど。わざとヘンにしてるの。

石塚 アドビ・フォントと思えばいいんじゃないですか。

一同 (やや笑)

覚田 たとえば日本語の40文字くらいを自分で作ると、あとの7000だか8000の文字は自動的にブァーっと出てくるようなソフト出ないかな。

山下 8年前に考えて、やった。文字作っていたから。部首だけ作って組み合わせたら漢字になるのか？ならない。全然バランスとれない。一文字ずつ全部変えなければだめ。

園田 だからさ、ユーザーもレベル色々だと思うわけ。例えば写植のメーカーにしてもね、底辺レベルがそれだけデザインのことこだわってきたんだから、写植メーカーはもっとセンスを磨いて、もっといい書体をもっと高く売ればいいじゃないか。それを下から攻められてくるから、幅が狭まるからなんとかくい止めてやろうみたいに、いじわるばかりしてなんか堰き止めようってのは、なんか了見狭いっていうか、プライドがないっていうか、ちゃんと自分は自分でしっかりしたもの作っていればいいのに、わざとマック・ユーザーにはどうせ本物にならないフォント渡しておきゃいいやって感じで。

村上 ひどいのはハネの違うフォントが昔あったでしょ。すぐ発売中止になったじゃない。どこでどうなったのかしらないけど、大陸の人が安いコストで作ったとか、そういうことばっかりやってるから、マックの文字は信用されなくなっている。

園田 日本の文字は、漢字とひらがなで密度違うでしょ。グレーイメージが違うんですよ。英文書体はグレーイメージきちんと揃えるように作ってある。マックの書体だからと言う前に、まだ写植だって完璧にコントロールできてるとは思えない問題もある。ただ、見出しのゴシックにしても、ゴナとかグレーイメージある程度考慮したきれいなものあるにもかかわらず、ことマックに関してはそういうことじゃなくって、フォントとして1セットあればいいんだみたいな感じでどんと出されちゃうと、いやだなーってのあるわけですよ。丸ゴシックや教科書体があればいいって、変体仮名文字みたいなへんなの出てきたり、丸ゴシックと称して、なんだこの書体は！みたいの出てくるとか。価値観を組み立てなおさなければいけない。たとえばフォントが自分で手に入るってことは、文字板ワンセット自分で買っちゃったようなものだもんね。

竹内 正価で50万くらいしますかね、1書体。今度アドビで見出しゴシックが出ましたけども、49万、約50万でしょ。

石塚 全部プレートそろえるつもりだったら、かなりの出費になりますね。多分モリサワさんも今の手作業の写植屋さんの領域に入れないようにうまく使い分けるんじゃないですか。当分価格的にも、政治的にも。

竹内 クライアントさんはどう思ってるんでしょうかね。デザイナーさんはいろんな書体を使いたい、きれいな書体を使いたいって要望があるんですけど、クライアントさんはフォントのことについてはどんな感じをもっているんでしょう。

園田 いろんな人がいるけど、十把ひとからげでいうと中にはそういうレベルの人もいるかもしれないけど、殆どの場合、なんの意識もないんじゃないかっていう (笑)。

山下 別れるみたい。出版はあまりこだわらないみたい。チラシが一番こだわるみたいだね。うるさいでしょ、チラシの世界の文字っていうと。いろんな書体使うし。

覚田 そう。マックでチラシ作るとき、画像の点数が多いから困るっていうのと、あとは文字ね。

石塚 書体使いすぎるからね、チラシは。

ひどいのはMacを使えるだけでデザイナーだという人がいること……高尾

覚田 マックの書体一切使いものにならないといわれて、イラストレーターで線を太らせたり、トレースしたりして無理矢理、文字作ってる。

石塚 プライスの書体がないから。

覚田 そうなんです。プライスと、大安売りとか (笑) 大特価とか。また、小雑誌ではクライアントが写研しかだめだとか。

石塚 マックで作った一般物の会社案内などけっこうたくさんやっているんだけども、なんの問題もないですよ。

一同 (笑)

覚田 地方ほど写研にこだわる。

石塚 われわれ業界人しかこだわってないですよ。一般のクライアントさんは見た目で読めりゃいいって程度で、それをいままでかなり気にしながら仕事をしてきたというきらいはあるかもしれないな。

園田 だからね、本文組で9～12Qくらいで組んでる文字の場合、文字情報として見ていることがあるから、それほど気にならないのだけど、話が逆戻りするようで悪いんだけど、あれをデジタルだからといって見出しに使えるかって、それこそ拡大しちゃう人いるわけでしょ。そのときにゴシックの文字の筈なのに、なぜこんな突起があるんだってのは、これぼくのこだわりなのかもしれないけど、思うわけですよ。

石塚 相当あのゴチック嫌いですね。

一同 (笑)

山下 読んでる一般の人は、どこの書体かわかんないよ。ほんとにこだわるのは、デザイナーとクライアントだけじゃないの。

石塚 ぱっと見て、あーなんかパラパラしてるけど読めるよってくらいで、細かいことはね。

山下 印刷物見てる主婦がさ、モリサワの中ゴシックはいやだなー (笑) って思いますか。デザイナーがこだわりすぎてる。

園田 主婦は言わないけど、印刷関係の者は言いますよ。自分で組んでるのは文字の並びを見てほしいと思っているのに、フォントの話をされるのね、こいつ！みたいな (笑)

村上 マックが入り始めた頃に、写植屋さん潰れるよってウワサがあったんですよ。

竹内 アメリカでは実際潰れているけど、日本ではどうなんでしょう。

村上 だから、うまい写植屋さんが生き残るだけで、どうでもいいやって文字つめ甘い写植屋さんが潰れるだけ。仕事がだんだんシビアになるだけで、写植業界が全部潰れるなんて、なにばか言ってんだろうって。1～2年前には本当にそんな話あったでしょ。

園田 電算写植をやってるところでも、うまいへたはでてくるわけだから、最後はオペレーターの腕だと思うわけですよ。

村上 平さんとも話したんだけど、アメリカではユーザーは出力店にわざわざフォントを持ってくるのかって話、ユーテリティは持ってくるっていうけど。

竹内 持ってないものは、当然持ってきてもらわないと出しようがないので。ところで、写植の指定のルールありますよね、デザイナーさんは必ず写植の勉強なさるわけですが、マックについても最低限、どのくらいの大きさに出したいとか、あるいはトンボがいるのかいらないのか、膜面をどうするのか、何dpiで出すのか、そういう指定をしてくれないお客さんが非常に多くて困っています。フロッピー持ってきて、出してくださいと言っても出しようがないんですね。印画紙にだすのか、カラープリントアウトするのか、だいた

前田香織 Kaoru MAEDA
日本サイテックス㈱SESD部
〒135 東京都江東区佐賀1-3-7 永代東急ビル4F 03-5245-7555
◎「ピカピア座談会第3回」が開かれる頃にはもっと口数は多くなることでしょう。とりあえず、ISPOシステムはいいですよ！

いの意図は分かるんですが、本当に最終的にそうなのかはよく分からないですね。間違えるともう一度出さなければならないし、無駄ですよ。やはり、出力店の会議なんかでも2～3回やりましたが、違う話ばかりでもうひとつマックの出力に関してはフォーマットが出来ていない。どっかが音頭とってやったほうがいいんじゃないかと思います。

園田　印刷のルール覚えてからDTPやりなさいって話になるのか、DTPをやりたいなら印刷を勉強しなさいということなのか……。

園田　ユーザーも育たないとだめ。ライノの網版の悪いところもあるんだけど、よそでプリントアウトしてきてあまりの画像の汚さにお客さんは、マックって汚いですね、それはねえ、違うんじゃないの（笑）そこらへんをね……。

一同　（笑）

村上　やはりアップルがちゃんと勉強会開いてくれるとか、ね。

覚田　デザイナーが勉強してないからだっていうけど、けっこう売る方の問題もあると思うんだよね。最近、ほこりかぶったマックが増えてきたっていうけど。電話での問い合わせの多くは、マックを買ったんだけど使い方をよく分からないというやつで、買った店があまりマックに詳しくなくサポートも悪いんだけど、ぼくはそういうマックを○○○屋マックって呼んでるんだよね。昨日まで○○○売ってた人が、今日マックを○○○感覚で売ってる。そりゃサポートできるわけはない。しかも、そういう店のおかげで値崩れを起こすばかりでなく、マックの評判も落としている。

たとえば、あるデザイン学校にマックが50台入った。そこの生徒が問い合わせの電話してきて、フォトショップというソフトを使いたいんだけど、学校では使えないし、教えてくれる人もいないので何とかして欲しい。ぼくが何度かセミナーをやって、結局、卒業制作はアップルセンター天神のマックで全部やってしまった。それから、あるお客さんも同じように、マック買ったけど使い方が分からないという電話なんで、行ってみたら、スキャナー、PSプリンターと全部揃ってた。ソフトも、フォトショップ、ピクセルペイント、イラストレーター、フリーハンド、クォークエクスプレスなどいろいろ入ってて驚いたよね。○○○屋マックから買うといろいろだぶってる。

でも，ここでこんなこと言ってもいいのかなって心配もありますが……前田

『最初からこんなに投資できるのってすごいですね。たくさんソフトあるみたいですけど、じゃイラストレーター、フォトショップ、クォークの3つを使いこなすようになってから、次へ進みましょう。サポート代はいただきますよ』って言って、説明に入ったんだけど、どのソフトにも販売店の名前が入っている。『これ買ったんですよね』『いえ、もらったんです』えー、とんでもないことするな、しかし、クォークエクスプレスはプロテクションがかかっているからなー、と思いながらダブルクリックすると、開いちゃった。

一同　（大爆笑）

覚田　おかしいなぁ、これはおかしいぞ。どうやったんだろう。マニュアルもコピーしてあったし。見積りを見せてもらったら、すごい値引きで、ほんと力抜けちゃった。

一同　（笑）

覚田　ぼくはマックを定価に近い金額で販売し、ユーザーと一緒にその企業独自のノウハウを蓄積していってもらいながら、楽しくマックを使っていってもらおうとがんばってるんですよ。

平　うちもやっぱり値引きしない。その代わり機械とソフトを買ってくれたお客様には無料サポートしてます。それを聞くと、ソフトだけでもサポートしてくれますか、機械だけでもサポートしてくれますか、っていう人が出てきて。機械だけって人は、お友達がソフト持ってるから自分はソフトいらないって言うんだけど、基本的にはだめですよと言いますが……。うちから機械とソフト買ったんだけど、人からコピーして貰ったソフトも教えて欲しいという例もある。そんなときは、仕事に使えそうだったら自分でソフト買いなさいって言って、まずは教えてます。こちらは教えてあげたくてしょうがない、すごく楽しいことだし、きちんとつきあってもらいたい思うから……。自分がお金もうける道具を、自分が投資するのはあたりまえですよね。わたしはクォークの字詰とかいっても、苦じゃないの。要領さえ覚えちゃえば簡単じゃないって思うの。そんなに時間かかるもんじゃないんだけど、デザイナーさんはすごくめんどうらしくて。いままで写植屋さんにポンと出していたものを、自分でやらなくちゃいけないわけで。いざ自分たちでと思うと最初は思うようにはいかない。時間がないからっていって、結局マックの勉強もほとんどしないで「お飾りマック」になっているところもある。マックってちょっとさわるのは簡単だけど、やればやるほど奥が深くなりますよね。お飾りマックにしないためにサポートをしているけど、作りたいものひとつひとつにいろんな問題が出てくるときにずっとその会社の仕事を見てあげるわけにもいかないし、教えても練習してくれないところなど、どれだけどんなサポートすればいいのかが、私たちの問題ですね。ただ大切なのは使う人の姿勢じゃないのかな。

覚田　ぼくのお客の半分はぼくから買ってない人なんですよね。ソフトをコピーして持っている。コピーをする人も、コピーしてソフト手に入れた人もかわいそうだと思う。販売店がコピーしてあげているということは、自分で自分の首を締めていることだと思う。

村上　一度コピーもらうと麻痺しますから、もらうのがあたりまえって。くれないんですか？なんて言うのも平気になる。立体ソフト2～3個くれない？っていう、その言い方もすごく失礼ですよね。ソフトメーカーに対して。「ところでシェードのプロテクトはどうやってはずすんですか？」って言う。冗談でもシャレでもないでしょ。そういうの麻痺するのって、できるだけうちは違う、おれは違う、私は違うってのどんどん言っておかないと、あそこはそれがサービスだと思い始めている人たちは寄りつかないけど、逆にそういうのは寄りつかなくてもいいでしょ。

村上　じゃ、お前やってないのかっていわれたら、ぼくだってきっと口を閉ざすし、うしろめたさがあったじゃないですか。いまのマック世代、最近入ったマック世代っていうのは、ないもんね。そんなモラルを感じることさえ。欲しいソフトは値段いちいち調べなくちゃいけないんですかって聞かれて、どういう意味だっていうと、だってどうにか手に入るでしょ、そういう感覚で入っちゃってるから、そういう勘違いする人が増えている。

竹内　あとは、出力するところだと、お客さんが持ってきて、勝手にありとあらゆるものを入れていっちゃう（笑）。

一同　（苦笑）

竹内　ただ、ハードディスクにもラムにも限りありますから、いらないものをコピーしてもしょうがないので時間見つけて、全部捨てちゃいますよ。そんなのコピーしたからどうってことでもない。

覚田　学生が友達同士でやるのは、だめだといってもついってのもあるかもしれないけど、販売店や企業は絶対やっちゃいけない。98じゃないんだから。

一同　（笑）

覚田　98は全ソフト、コピーフリーだからいいんだけど、あっ違うか！（笑）

山下　違う違う、わざとはずしてるんでしょ。

一同　（笑）

山下達典 Tatsunori YAMASHITA
日本サイテックス㈱SESD部
〒135 東京都江東区佐賀1-3-7 永代東急ビル4F 03-5245-7555

村上光延 Mitsunobu MURAKAMI
グラフィック研究所
〒151 東京都渋谷区千駄ヶ谷4-9-5 パーム千駄ヶ谷306 D A X内 03-3402-9631
◎まちがいを「それは間違っている」とすぐに言ってもらえるこの環境を維持したい。

村上 ここにいる人たちは、ぼくをなあなあにしてつきあってくれているんですよ。で、ぼくと一緒に一回来たからとか、ぼくの紹介だといって、ぼくの名刺で面接に来た人いるんでしょ、ダックスに。ぼくはその人覚えてないけど、どこで会ったと言ってましたって聞いたら、グラフィテックのカウンターで隣り合って名刺交換しただけですよ。それだけの会話で、村上さん知ってるんですよって面接に来たという。あと、村上の紹介って言ったら、店の中誰もいなくなっちゃった。ちょうどフロッピー持ってるからって、コピーされてもあっやられたーって気付かないでしょ。ぼくの知ってる印刷会社で、パワーブックが盗まれたんです、すごいでしょ、ギャグじゃないもの。シェードのプロテクトはずせますかっていうレベルの顔潰しじゃないでしょ。警察ざたになったんですよ。ぼくが一番疑われる、外部の人物で一番指紋多いから。

一同 (笑)

高尾 うちもそれを聞いたとき、ほんと冗談じゃなくて、防犯カメラをつけようかと思いましたよね。

村上 防犯カメラで監視されるのもけっこう気になるから、難しいよね、サービスする側は。

石塚 ソフトのコピー問題だけど、うちのフオトショップ2.0は、全然知らない人がいろんなところで持ってましたね。ある大手商社まで持ってましたものね。うちに入ったとき、まだ日本にはなかったのに、いつのまにかどこかで。デザイナーさんとの関係って信用して作業するでしょう。席に誰もいなくなっちゃう。そのときやられちゃう。ハイパーダックスさんにも、うちの持って来られた人がいましたよね。

平 ほんと、びっくりしちゃいましたよ。なんで紅屋さんのが……。

石塚 まずいっていえば、ほんとにまずいんだ。

高尾 うちのデザイナーさんにもやっぱりいましたよ、紅屋フォトショップ。

石塚 とくに最近は、いろんなソフトのローカライズのお手伝いをするようになりまして、非常にまずいんですよ。セキュリティに関してはほんと、新ビルになったらもっとしっかりする予定です。

覚田 いまセキュリティはどうされているんですか。

竹内 ないです。

平 うちもないです。

石塚 ないってのは、お客様に対する信用ですからね。

覚田 うちはイムズというビルの中にあるので、誰でも入れるから、THE GARD DOG入れてますけど、もっといいものないですかね。どうやってもフロッピーにおとせないようなもの。

石塚 フロッピードライブを取っちゃって、あそこはただのスリットにしちゃおうかって話もあるんですよ。ただ落ちるだけ (笑)

一同 (大笑い)

村上 フロッピー儲かってしょうがない (笑)

石塚 サンフランシスコのマックワールドそうでしたよ。みんな入れるんだけど、落ちるだけ。

村上 今日の売上何十何枚。ほんとにやったらしいですね。

高尾 あとね、言いたいことまたかなり戻るんですけど、フォントで文字組みしますよね、ページメーカー、クォークで文字打ちますよね。それをただ単にポイントで打つと、ちょっとずつずれちゃうんですよね。特に送り関係など。それをレーザーライターで出す、ライノで出す、ほんとまた少しずつずれちゃうんです。もっとひどいのは、現像液の管理とかそのへんで文字が変わってくる。微妙に太ったり、細ったり。次は色の指定で、パントーンとか特殊色指定しますよね。そのときほんとうにパントーンで分版していいのか、というとこまで考えるときあるんですよね。日本の状況では、パントーンとか使えないんですよね。もっとひどいのは、マック使えるだけで自分はデザイナーだって人がいるんですよ。パントーンとか知らないけど、とにかくこの色なんですっていう人がいるんですね。それはもう4色とかなんとかでなくて、パントーンの色なんです。もうひとつ、サイテックスというシステムが、ハイDTPであるとすごくうたわれていますよね。とっつきずらい人がけっこう多いんですよ。それでいろいろ考えてるんですけど、フォトショップを出力するに関して、ライノでしたら4色分解版、マスター版、5枚もちますよね。ところがサイテックスの場合もっと色々な出力方法がある。

山下 フォトショップを使って、EPSFで保存するときに、トランスファー関数とかなんとか入れないといけない、あれはサイテックスを使うときはまったく必要ない。サイテックスCTで保存するだけでいい。

高尾 サイテックスのスマートスキャナーとGT6000で入れますよね。同じ300dpiで取り込んで、どうしてこんなに違うかといったら、ハードそのものが違うんですもの。ですから、その値段がついているわけで、サイテックスではただ単にだれでも何もしないでもスキャニングしただけで、もうGT6000レベルじゃないんですよ。いい悪いじゃなくて。

村上 ところで、「ピカピア」第2回やるよっていったら、平さんが、状況変わってないじゃないって、その意見すごく新鮮だった。メーカーは、フォトショップ万全とか、いいプリンタが出たとか、サイテックスもクロスもやり始めたっていろいろ世間騒がれているのに、結局環境あの頃と変わってないよねって。

平 よくはなっているんだけど、私の見ているデザイナーって、作家っていわれるよりは、もうクライアントからこれとこれとこれでこうやれって言われてという立場の人が多くて、そういう人たちから見ると、サイテックスは使えない、印刷会社は決まっている、といった中で、どれだけ開かれた環境になっているかっていうと、まだまだきびしいんじゃないかなあ。

覚田 出力店ではサイテックスのシステムは入れられないから……。

山下 (きっぱりと) 買えます。

村上 やっと宣伝ができる (笑)。

前田 買えます。イメージセッターは従来のものより値段は低いですから。ましてやリップがソフトウエアリップということで、ここ強くアピールしておきます。

竹内 ソフトリップでドレブに出すと早いということですけど、あれはコンピュータの能力に依存するんですか。

山下 完璧に依存するぶんアップグレードがやりやすい。

竹内 イプソのドレブで3分から4分で出るのはどうしてですか。

山下 うーん、説明が必要ですね。

前田 それでは、説明します。(省略——次回で説明/編集部)

村上 結局、サイテックスで締めてしまいましたね。「ピカピア」座談会第3回目ができるかどうかは分かりませんが、そのときはマックでなくてNeXTだったり、日本製パソコンだったりするかもしれません。でも、そのときどきの問題点をストレートに話せるというメンバーをふやしていきたいと思ってます。また、お願いします。では、第3回をお楽しみに! (1992-3-27)

マスコミが平気でウソをのっけるんだから、たとえば……村上

話題のマクドナルドCM

●六曜社「ピカピア」90年10月号座談会の続編である。最初の原稿量の1/4しか収録できなかった。涙をのんで切って切って切って……、おかげで会話がつながらない部分も出てしまったので、想像をたくましくして読んで欲しい。文責は編集部にある。

MACINTOSH
POWER USERS GROUP

パワーユーザーの勉強会「MVC研究会」の活動

アップル社が認めるマッキントッシュのユーザーグループの数は非常に多い。その中でも、唯一、製版・印刷関係者までをメンバーに持つ、プロフェッショナルなDTPやマルチメディアの研究会が、このマッキントッシュ・ヴィジュアルコミュニケーション研究会、略してMVC研究会だ。

スタートしたのは去年の6月8日だが、正式なユーザー会としての認可が下りたのは、今年の2月。現在は、毎月、第二土曜日に集まって、DTPや製版の関連業界から講師を呼んだり、自分たちが抱えている問題を話し合ったり、その成果をまとめたりしている。

発端はプロフェッショナルなオフライン勉強会の提案から

この会の事務局長を務めているのは、テクニカル・ライターの小田嶋晴子さん。小田嶋さん自身の個人的な悩みや疑問が、この会をスタートした遠因になったという。

発端は、ある日、MacintoshのDTPでパソコン通信のホストの使用マニュアルを作ってみないか、という話が小田嶋さんのところへ転がり込んだことだった。執筆途中での変更に対応しづらい従来のマニュアル編集方法にジレンマを感じていた小田嶋さんは、Macintoshの可能性に興味を持ち、この仕事を引き受けることにした。ところが、Macintoshを使い出すと、のっけから原因不明のトラブルに悩まされることになる。困ったことに、誰に相談したらいいのかわからない。

「何かないか、と探しているうちに、ある日、大手パソコン通信局のNIFTY-Serveで、出版関係のボードの中のMacの会議室にたどり着いたんです。」メンバーは仕事でMacを使うプロばかり。ここで質問を書けば、何かしら皆からアドバイスが返ってきた。小田嶋さんにとっては、これは大きな救いとなった。

ところが、通信上のやり取りには、多少のタイムラグがつきものだ。それに、あらためて言葉で書かれない事柄に関しては、互いにわからないままになる。何かじれったい。

「それで、プロ同士、たっぷりと情報交換ができるオフラインの勉強会を開いたらもっと面白いんじゃないか、と思ったんです。提案してみたら、ホロネット（株）の五月出社長が、それはいい、場所もお貸しましょう、と言ってくれたので、ご協力に甘えてさっそくスタートすることになりました」

5月30日、横浜港マリーンシャトル上での研究会

懇親会で、左・小田嶋晴子、右・木屋理恵の各氏

ふたを開けてみると、NIFTY-Serveと、ホロネットの運営するパソコン通信局HOLONETのメンバーを中心として、デザイナー、レイアウター、印刷会社、出力センター、ディーラー、メーカーの開発者、ライター、カメラマン、写植業者、小規模ながらDTPをしている会社の社員など、驚くほど多彩なMacintoshのパワーユーザーが集まった。誰もが、こういう場を求めていたのだった。当初の活動は、「出力センターに出すデータのガイドライン」づくりをすることに決まった。

「仕事で使うとなると、出ないじゃ済まないですもんね。それに、出力できないファイルを持ってこられると、対応する出力センター側でも大変なんです。その度に原因を調べてアドバイスしなければならないし、一方で新しいユーザーも増えますし」

そこで、全員が自分の経験や見聞きしたことのあるケースを報告し合い、通常考えられるトラブルはほとんど拾い上げることができた。もうすぐ皆が見られるかたちにまとめ上がるとのことだ。

そんなふうに、DTPのまじめな勉強会として始まったこの会だったが、昨年末あたりから、メンバー同士の話し合いで、DTPだけではなく、これからデジタル化されていくあらゆるビジュアルメディア、そしてマルチメディアに関して、より具体的に研究していく会にしよう、ということになり、MVC研究会という名称でマッキントッシュの正式なユーザー会としての認定を受けることになった。そして、今も、毎月一回、前半はできるだけDTP関連業界から講師を招きレクチャーをしてもらい、後半はその時々の話し合いを行なうというかたちの勉強会が続いている。

「これまで講師にレクチャーをしていただいたテーマは、フォントのこと、スキャナや画像入力のこと、出力やスクリーニングの原理に関すること、それとQuark XPress 3.1Jに関してです。講師がいらっしゃらないときは、気になっていることを自由に話し合うんです」

五月氏によると、そんな中で最近話題になったことのひとつは、仕事のシステムがデジタル化されたとき、どういうふうに営業マン教育をすればいいか、ということだそうだ。

「過去の習慣に染まっている人だと、『デ

P 131

ジタルでやると安くできますから』とか言って仕事を取ってくるので困るわけです。かつては、写植代とか版下制作費とか、物質的な費用の合計で料金の見積もりを算出していたわけですが、デジタルでやると、確かに、最終出力の段階まで材料費はほとんどかかりません。でも、今後は、コンセプト作りなど頭脳的な労働や、データ管理など新たに生じる手間などへの対価が必要でしょう。それに、デジタル化することのメリットについても一通り説明をしてあげないと、クライアントには『高い、安い』という話の根拠が理解されないですよね。一方で、デジタル化するのに適した仕事かどうか判断した上で仕事を取ってこないといけない、ということもありますし。トータルな知識が必要になります」

確かに、デジタル化を仕事の現場で実現していくには、思ってもみなかった問題との格闘が必要になるだろう。その対処法を、ここのメンバーは、自分たちで楽しみながら研究しているようだ。

「5月1日からは、専用のパソコン通信局(MVC-NET)を開きます。テレファインダーを使うので、入会費と引き替えにその人用のテレファインダーをお分けします。これからは、今まで入会をお断りしていた遠方の方やアーティストの方、ビギナーの方にも仲間になってもらえますね」

五月氏の提案で、今後は、みんなの意見をまとめた上で、関連業界やハード・ソフトのメーカーに対して報告や提案を出していくようなこともするつもりだという。こういった草の根の活動が、メディア生産のデジタル化に際しての問題点を洗い出し、多くのデザイナーやアーティスト、製版・印刷業者などの仕事環境を改善するのに役立っていくのに違いない。 (愛川まどか)

［MVC研究会の問合せ先］小田嶋晴子
Fax.0436-52-7847 NIFTY-Serve.PDE00045

それらの地域に対しては、建物の高度規制やデザイン規制、屋外構造物規制をさらにきめ細かく厳しくし、傾斜屋根を義務付け、色彩も彩度、明度を押さえるといった提案をしました。

❖また、京都の唯一の繁華街である河原町通り・四条通りについては人間中心、すなわち歩行者専用道路にし、噴水など大型のストリートファニチャーを設置、ビル壁画の突き出し看板類は撤去し、一階部分に高品質のサイン類を集約。ショーウインドウや商品ディスプレーなどで賑わいを演出し、金融機関やオフィスなどは2階より上部に位置するといった提案をしています。四条河原町交差点あたりに、パリの新凱旋門の巨大な建築物を合成したのは、京都の町のスケールとは異質であるという意味を込めたかったのですが、妙にピッタリとした感じに受け取られそうで心配です」

❖京都は2年後の1994年に、平安建都1200年の記念すべき年を迎えるに至り、大きなプロジェクトが記念事業として位置付けられ急ピッチで工事が進められていますが、21世紀を見据えた町づくりのグランドビジョンが固まっていない段階での見切り発車が、京都の未来にとって大きな禍根になるのではと心配なのです。中でもJR京都駅ビル改築計画と京都ホテル改築計画が、市民のコンセンサスを得られないまま行政を抱え込み、現行の京都市の高さ規制、31メートル(緩和45メートル)を大きく上回る60メートルで実施されようとしていることで、大きな景観論争が巻き起こっており、私もシミュレーションを呈示し警鐘を鳴らしているのです。

❖町づくりと景観シミュレーションの研究で最近のものに、「国立公園内における集落景観の調査とコンピュータシミュレーション」があります。環境庁の中部山岳国立公園管理事務所のレンジャーと、妙高高原町役場との共同研究で、赤倉温泉街をモデルケースとしたものです。現況は建物の高さ、色彩、素材がバラバラで、看板類が混乱をさらに助長しています。シミュレーションでは現況をベースに、一定のスタイルに統一したサンプルを呈示し、実際には独自の歴史、風土、習慣などを最大限大切にしたスタイルを創出しなければいけないと提案しました。地域の人々が新たな地域協定を生み出すのに、コンピュータによるシミュレーションが大変有効であることが理解され、仕事は一歩先に進みました。

●使用システム・ソフト――シャープX68000 XVIHD、エス・ティー・イー カラープランナー、三菱カラービデオコピープロセッサーSCT-CP200

●奈良馨雄（なら・いわお） 京都芸術短期大学助教授。5月に京都デザイン協会の「デザイン賞」を受賞。同賞は、21世紀に向けて、京都から新しいデザインの波を起こそうとの目的を持つもので、5年おきに選定、今回で3回目である。建築、工芸、環境など各ジャンルの優れたデザイン、文化活動を対象とし、奈良氏は「都市景観コンピュータ・グラフィックス研究」が評価された。〒606 京都市左京区北白川瓜生山2-116 京都芸術短期大学 Tel.075-791-0066

表紙の作品について

◉私の頭の中にはよく深い霧がかかります。
大抵の場合それは緑か赤なのですが
時には青紫やサーモンピンクの場合もあるようです。
この表紙の写真はその緑の霧の中で
遠くを見つめて佇んでいる羽を持つ生きもの
(天使のようなものだったように思う)を表現するために
作られた試作の中のひとつです。……所幸則

※所さんの許可を得て，左右逆に使用しました(編集部)

アーティスト，会社連絡先 (登場順)

所幸則……03-3713-8703 イグジット
小暮徹……03-3402-7883 スタジオホワイト
伊島薫……03-5488-7401 パイプライン
五味彬……03-3713-3455 スタジオアッシュ
亀井一郎……03-3479-3765
水戸岡鋭治……03-3955-2116 ドーンデザイン研究所
柴山信広……03-5489-0378 4D
遠藤享……03-3478-1577
叶精作……044-888-6493 スタジオ・アドバンス
佐藤理……03-3485-7974 アウトサイドディレクターズカンパニー
坂口賢……03-3583-8768 サカグチケンファクトリー
秋山孝……03-3565-4316 秋山孝事務所
加藤直之……03-3394-0820
藤川耕作……03-3462-2669
熊井正……03-3876-2990
岡部タカノブ……03-3445-6475 高輪美術工房
スージー甘金……03-3207-9101 コガネ虫スタジオ
石川浩二……03-5391-4177
駄場寛……03-3378-7737
中ザワヒデキ……03-5721-8531 アロアロインターナショナル
喜多見康……03-3445-6475 高輪美術工房
佐藤豊彦……03-3468-1657 スタジオスーパー
竹上正明……03-3775-2404
船越知未……03-5466-1333 パラダイスカフェ
タキ・オノ……03-3485-3216 TAKI ONO STUDIO
立花ハジメ……03-5706-4755 立花ハジメデザイン
松本弦人……03-3280-0461 サルブルネイ
後藤宏……03-3499-6205 システムソフト
大貫卓也……03-5259-4411 博報堂第3制作室
西子雅美……03-3354-5140 ネスト
杉山久志……03-5379-6528 東洋美術学校第一デザイン研究室
杉山誠……0471-43-6760 シンク・ラボラトリー
中澤真純……03-3544-4785 電通1CR
北川雅彦……03-3583-4258
藤本浩一……03-3746-8510 マッキャンエリクソン博報堂 制作局

◆

大日本トータルプロセス市谷……03-3266-1090
創美企画……03-3238-0931
REC-EARTH……03-3446-0511
ビデオ・サンモール……03-3354-3335
光洋カラー社……03-3267-8638
無限デザインスタジオ……03-3268-3001
新藤美術印刷クルーズ……03-3626-0545

編集部から

❖昨年12月に発行した第1号が好評で，この第2号を出すことができた。多分第3号は今年12月になるだろう。本誌に対するご意見，ご批判をぜひいただきたいと思う。AD平尾太一さんのおかげで，私が手がけた本では最も美しいデザインとなった。第3号はDTPで制作するつもりであるが，いままでのDTPデザインにはまったく満足していないので，どうなるか不安だ。

❖7月13日から31日まで，銀座リクルートビル1Fの「クリエイションギャラリーG8」において，「デザインワークス・オン・ザ・マッキントッシュ展」が開催される。グラフィック・デザイン，インダストリアル・デザイン，タイポグラフィー，イラストレーションなどさまざまなジャンルのクリエイター20人が参加するイベントで，「スーパ・デザイニング」も全面的に協力している。詳しくは☎03-3575-6918クリエイションギャラリーG8まで。

❖大阪で50代とそれ以上の研究員ばかり10人を擁するビジュアルのシンクタンクが誕生した。彼らは有力広告制作プロダクションの社長たちである。今日の業態のあり方に危機感を持ち，これからを模索しているときにアルビン・トフラーの『第3の波』に出会い触発された。「たかが今日のために明日を犠牲にしたくない」と，共通の志と夢を持つ者同士が(つい最近までは商売敵だったのにもかかわらず)集まって「サード」という営利を目指さない会社を設立したのだ。マインドだけでなくカタチを持とうと，島精機のハイパーペイントを導入し，情報をデザインするいろいろな実験を開始した。ひとつの実体を作るのには最低1年はかかるだろうというが，昼は社長業，夜は無給の研究員として一同生き生きとしている。業界リーダーとしての義務感とプライドがさわやかに感じられて，彼らに会ってからしばらくは高揚したいい気分だった。近いうちに，この頭脳集団をレポートしてみたいと思っている。

❖「ディジタル・イメージ」というCGアーティストグループの運営に参加している。昨年は8回，今年も海外を含めて既に4回もの展覧会を企画運営した。わがままで身勝手なアーティストたち(アーティストはそれでいいのだが)をまとめていくのは相当大変だが，いい展示ができてお客が沢山入るととてもうれしい。このグループ活動は，めんどうなことは全部事務局に任せて(つまり，ぼくらがやらされて)制作に専念できるというアーティストにとっては理想的な組織で，会員は増える一方である。ただ，アーティストによる自主的なグループというだけで，経済的なバックがなく運営は楽ではない。CGを中心としたデジタル・アートに理解のある協賛企業を募っている。経済的な援助だけでなく，機材やスペースの提供などもお願いしたい。なお，9月1日から大阪ソニータワー，メッセージ・ギャラリー，ギャラリーSPOONの3カ所で「ディジタル・イメージ1992大阪展」を同時開催する予定である。詳しくは，☎03-3237-9731ディジタル・イメージに問い合わせて欲しい。……柴田忠男

アート・ディレクターから

❖編集長からの、本誌デザインに関する依頼は「DTPで」ではなく「写植で」であった。Mac発展途上にある当方としては安心したのだが，その依頼は当然，「エレクトロニックデザイン」に不信感があるわけではなく、多少の好みと入稿システムの問題が大きいためだったと解釈している。1冊の本を制作するには、発行側と制作側とで〔システム作り〕という、もうひとつの問題を解決しなくてはならない。しかし、本誌が〔エレクトロニックデザインによるエレクトロニックデザインの本〕になる日は近いかもしれない。その頃には、本誌も「イラストレーション」誌のように、隔月刊になっているのだろうか。……平尾太一

コマーシャル・フォト・シリーズ
SUPER DESIGNING 2
スーパー・デザイニング
コンピュータが変えるデザインと印刷

発行　平成4年8月1日
定価　2500円(本体2427円)
発行　北原守夫
制作　吉川八百美
編集　柴田忠男
発行所　株式会社玄光社
〒102 東京都千代田区飯田橋4-1-5
電話 03-3263-3515 企画室
03-3263-3515 営業部
振替 東京7-17063
印刷　共同印刷株式会社
本誌担当 飯島広行
AD　平尾太一
D　佐藤麻美
FILE Publications. inc.

※法律で定められた場合を除き
本誌からのコピーを禁じます
©1992 Genko-sha Co. Ltd.
Printed in JAPAN

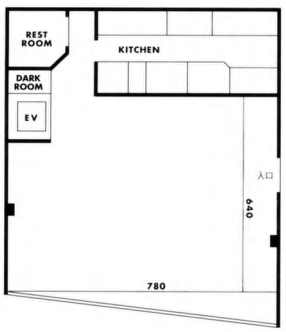
Studio Hs'

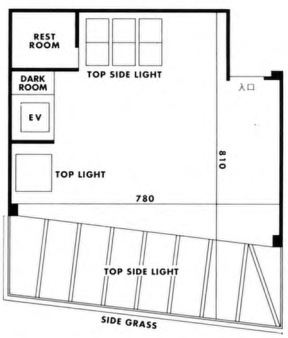
Service Prise des vues

Macintosh, Kodak DCS, XLT7720装備
デジタルフォト対応スタジオ

撮影 Kodak DCS　**出力** XLT7720

Kitchen
￥15.000/h





Daylight
￥13.000/h

Kodak DCS レンタル　オペレーター付き1日￥35,000（スタジオ内）
XLT 7720出力サービス　8×10inc.ペーパー1枚￥3,000
フォトグラファー向けデジタルフォト講座　講師　五味 彬 毎週土曜日13:00～15:00 ￥10,000　定員5名　要予約

東京都目黒区東山 1 -30-12　TEL 3713-3455　FAX 3713-3451

NOBORU & NEST
ザ・クリーチャーショップ

超リアル制作を可能にする。

マペットからクリーチャー、大型ロボットまで
コマーシャル撮影用、レンタル、注文制作、美術館、博物館、
イベント等に使用も可
企画演出も行ないます。

NEST 〒160 東京都新宿区片町6-7 ヴェラハイツ市ヶ谷706　Tel 03-3354-5140 Fax 03-3359-9395

※Macのハイパーカードを使ったソフト開発、デザインソフト、システムコンサルティングも始めました。

太ミン 太ゴetc.
レーザーライター用低解像度Font、20%OFFにて販売しています。

AGFA ProSet 9800
Linotronic 330R
Optronics ColorGetter
iRiS SmartJet 4012
PICTROGRAPHY 2500
SOLITAIRE 8XP
QMS ColorScript 100 Model 40J
Lasergraphics Film Recorder LFR

Fujigaho

Macintosh Print Out Service

〒160 東京都新宿区新宿3-17-13 K.B.ビル2F
Tel. ：03(3341)1166 Fax. ：03(3350)1037 Modem ：03(3350)5038
営業時間：月曜日〜金曜日 9:00〜21:00
土曜日 11:00〜21:00
日曜祭日休業

＊Macintoshは、アップルコンピュータ社の登録商標です。
＊上記の機種は、各社の商標または、登録商標です。

IMaMuRA TKY. '92 .5

私たちはグラフィックペイントボックスのオープンスタジオです。

もっと身近にペイントボックスを体験して頂きたい……。
私たちはそんな気持ちからペイントボックスを使って
ポストカードやテレフォンカードを皆様のオーダーで制作しています。
コンピュータで作った画像をモニターとほとんど変わりなく4色分版出力する
新しい快感をご自身で味わってください。
又、ご希望の方にシミュレーションを随時行っています。

	サイズ	色 数	用 紙	入力原稿	GPB使用料	印刷代/部数			
ポストカード						100部	200部	500部	1000部
	天地148mm 左右100mm	表BL/1C 裏Y.M.C.BL.	スーパーポスト 4/6 220kg	35mm ポジフィルム 5,000円/枚	25,000円	20,000円	25,000円	30,000円	40,000円
テレフォンカード テレフォンカード代は別途						100部	200部	500部	1000部
	天地54mm 左右86mm	Y.M.C.BL.	ホワイト テレフォンカード	35mm ポジフィルム 5,000円/枚	25,000円	40,000円	55,000円	85,000円	110,000円

■期間／平成4年 6月7日〜7月23日まで
平成4年10月25日〜12月20日までの2回（左記期間以外の料金については、TELにてお問い合わせください）

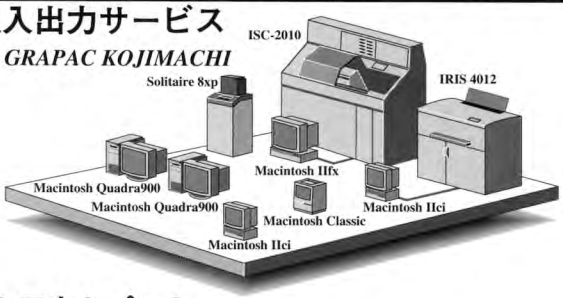
★他にマックライノ出力フィルムや200ℓ分解製版での印刷もこの企画でお受け致します。
★上記料金で（ポストカード100枚2万円、カラー1点（カラーイラストorカラーポジ4×5迄）含む普通のポストカード、テレフォンカードの印刷もお受け致しております。
★マックデータをペイントボックスに入力できます。
★アイリスA0サイズ出力サービス予定中

株式会社 無限デザインスタジオ
〒162 東京都新宿区下宮比町2-19 飯田橋三喜ビル5F
TEL.03-3268-3001 FAX.03-3268-3306
営業時間9:30〜17:30

ペイントボックス・マッキントッシュfx（スペリアル、ニコン35、シャープJX）のクリエーター、グラフィックデザインスタッフ募集中！

グラパック麹町 Macintosh画像入出力サービス

プロのプロによるプロのための高品質画像入出力サービス



スキャニング　ISC-2010 DRUM SCANNER

最高解像度6400ｄｐｉのドラムスキャナにより、画像技術のプロフェッショナルが、スキャニングサービスをいたします。原稿サイズは25×27cmサイズまでの反射透過原稿が可能。

プリントアウトプット　IRIS-Smart Jet4012

IRISインクジェットプリンターは、画像処理後のファイナルカンプや原稿としても使用できる高画質でプリントします。出力サイズA3相当。用紙（専用紙コート紙、標準紙、PETフィルム、OHPフィルム）

カラーフィルムアウトプット　Solitaire-8XP& LFR

フォトグラファーが選択した、Ｓｏｌｉｔａｉｒｅ-8ｘｐで印刷原稿にたえる高画質で出力いたします。解像度2K・4K・8Kモード。出力サイズ4×5サイズ。また、出力されたフィルムのデュープもいたします。

画像処理専用高速Ｍａｃレンタル　Quadra-900

☆スキャニング後、快適な環境での画像処理ができます。ただし事前の電話予約をお願いいたします。

Quadra900・RAM／64MB
アクセラレータ／Thunder24・8MB
HDD／レーベン040・1.03GB
（転送レート4.3MB／Sec・平均シークタイム7.0ms）

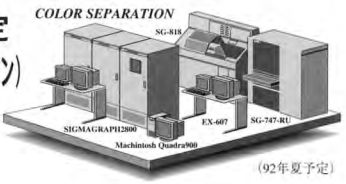
★技術スタッフ募集★

詳細は担当 渡辺まで、電話をお願いいたします。

フィルムアウトプット 92年夏サービス開始予定

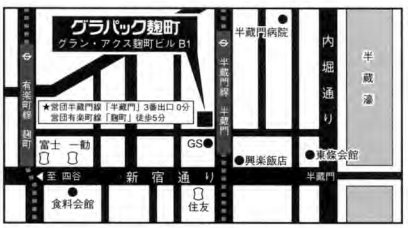
レイアウトスキャナΣ-2800（大日本スクリーン）

レイアウトスキャナによるフィルム出力を92年夏にスタート予定。日本語22書体を順次サポート。デジタルデータで入稿し、ハイレゾ画像差替え、製版品質で出力が可能になります。



（92年夏予定）

グラパック麹町
東京都千代田区麹町2-12
グラン・アクス麹町ビル B-1
TEL:03-5210-7779
FAX:03-5210-7797
ISDN:03-5210-7798
営業時間　AM10:00～PM7:00
（土・日・祭日　休業）



カラー画像処理をより高度により手軽により安く

デジタルダークルームの
画像処理システムを試し
てみませんか。

デジタルフォトクリエイティブ	
A：色修正、傷消去など	¥30,000
B：色変換、不要物消去など	¥60,000
C：時間と手間の掛かるもの	¥100,000
D：２点合成	¥100,000
E：多点合成（１点増毎に）	+¥20,000
入出力サービス（MAC用）	
４×５ポジ入力	¥10,000
４×５ポジ出力	¥12,000

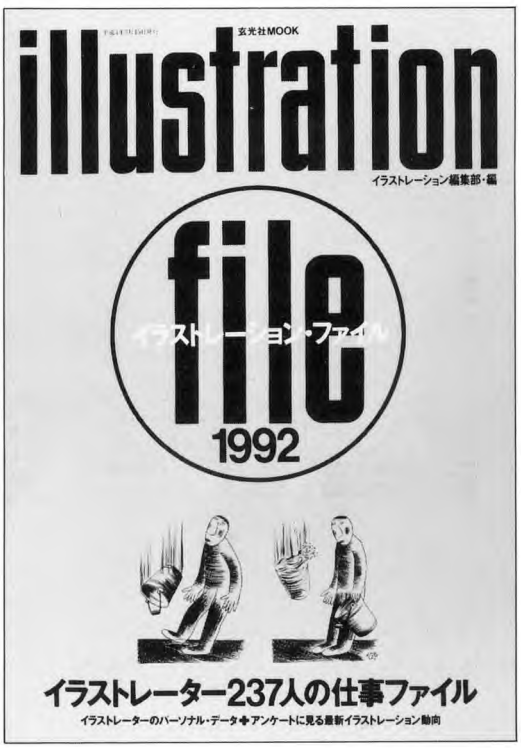
＊作例はサトウ製薬イノセア広告の為のMACによる当社作成プリシュミレーションです。

Digital Darkroom

〒101 東京都千代田区岩本町3-3-4 和泉ビル 4F Tel 03-3864-8226

イラストレーション ファイル 1992年版

イラストレーター
237人の仕事年鑑
収録作品・1400点



- 荒井良二
- アライ・マサト
- 新井苑子
- スージィ甘金
- 阿部真理子
- 安座上真紀子
- 浅賀行雄
- 秋山　孝
- 秋山　育
- あおきひろえ
- 田中靖夫
- 田中紀之
- 田代　卓
- 武田育雄
- 竹内和也
- タケイエミコ
- 滝野晴夫
- 高橋常政
- 高橋キンタロー
- 高田理香
- 矢吹申彦
- 五辻　盈
- 小玉英章
- 小島　武
- 國米豊彦
- 小泉孝司
- 小泉英里砂
- KUNTA
- 桑原伸之
- 熊井　正
- 高氏雅昭
- 石井哲司
- 石川浩二
- 石井みき
- 井沢洋二
- 伊川英雄
- 飯野和好
- 安西水丸
- 久世アキ子
- 楠　伸生
- 木村タカヒロ
- 木村圭子
- 木村きっこ
- 谷口広樹
- 谷口周郎
- 田辺　茂
- 祐泉　隆
- 山本タカト
- 山下英男
- 山崎正夫
- 山崎英介
- 山口マオ
- 山口マサル
- 山口　朗

イラストレーターの「仕事ファイル」92年版ができました。91年版より19人増えて237人を収録。１人１頁に，平均６点の作品，連絡先，略歴，スタッフ名も掲載。本誌はイラストレーションの原画でなく，仕事となった形で紹介しているユニークな「仕事年鑑」です。

B5判・270頁（カラー256頁）
定価3200円（〒310円）

Illustrators' Directory

イラストレーター1000人の住所録

➡1000人を超えるイラストレーターの住所と電話番号！
➡イラストレーション関係の団体、企業の連絡先！
➡イラストレーションギャラリー、画材メーカーのリスト収録！

1000の才能につながる本です

定価1500円
〒200円

●本書をご希望の方は、書店に注文されるか、小社に直接お申込み下さい。

〒102 東京都千代田区飯田橋4-1-5 **玄光社** ☎03-3263-3515 振替東京7-17063

Commercial Photo Series

クリエイターのための 印刷ガイドブック

No.1 基礎編

No.2 実戦編

美しい印刷物を作るための 入稿から校正まで

❶印刷物制作のための基礎知識：印刷の原理・特徴・分野／印刷部数とコスト／３大版式による印刷見本

❷企画から入稿まで：入稿までのプロセス／文字原稿の指定と入稿／写真原稿の指定と入稿／レイアウトと入稿／カラーチャート

❸印刷所の工程・入稿から校正まで：写植・台紙づくり／分解・網出し／集版／校正刷り・直し

❹校正：文字校正の基本と実際／校正記号／写真校正の基本と実際／モアレを直す・版ズレを直す・色カブリを直す／色校正の指示／立体感・遠近感・シズル感を出す／校正紙のチェックと赤字のまとめ

❺印刷・製本工程・下版から完成まで：下版・本刷り裁ち割り・折り／丁合・綴じ／上製本・並製本
資料集：印刷に関するトラブル対策Q＆A／デザイン・印刷・製本用語事典(索引兼用)

企画・デザインから完成まで 各種 印刷物 制作の実際

❶原稿づくりのシステムとカンプ：原稿づくりの基本的なシステム／キャッチフレーズやコピーの機能／オリエンテーション用のカンプ／文字を変形、着色する

❷ジャンル別・印刷物制作のキーポイント：名刺の制作法／D.M.と綴じ込み用はがき／軽印刷の種類と特徴／シール・ラベル印刷と制作法／プラスチックカードと加工（テレホンカード・オレンジカード）

❸ジャンル別・印刷物制作のキーポイント：B倍判のポスターの制作プロセス／B倍判ポスター制作の実際と印刷現場／B倍判ポスターとフイルムの適性

❹紙とインクの基礎知識：紙の原材料と製紙工程／紙の分類と特徴／印刷インクの基礎知識／特殊インクの表現／紙とインクのマッチング

❺スクリーンの基礎知識：スクリーン線数による表現効果の違い／スクエアドットとチェーンドット他

印刷のすべてが分かる全4冊のベストセラー・シリーズ
好評発売中!

定価 各2000円(税込み) 送料310円

ご注文は，お近くの書店か，代金＋送料を現金書留あるいは郵便振替で当社営業部まで申し込み下さい。(住所，電話・振替は下記参照)

No.3 応用編

No.4 ハイテク編

印刷物のクオリティを高める方法とクリエイティブ製版

❶よりクリエイティブな印刷物を作るために：写植文字の特徴と上手な使い方／書体選びのポイント／美しい文字ヅメ／文字の変形と加工

❷よりクリエイティブな印刷物を作るために（文字と画像編）：罫や地紋の役割と使い方／地網やベタで文字を目立たせる／写真の一部を強調する／反射原稿と透過原稿とデュープ／スキャナ製版の原理とその機能

❸特殊製版によるダブルトーン：ダブルトーンによるモノクロプリントの再現

❹カラースキャナによる色再現と色の創造：インクの特性と色のコントロール／グラデーション・チャート

❺ビジュアル効果を高めるクリエイティブ製版：刷り色チェンジ／ネガ製版／マスクを使った写真の加工

❻印刷物と加工：光沢と耐久性を与える表面加工／印刷物の品質や機能を高める加工／ポップアップの制作

印刷界の先端技術と特殊印刷，ニューメディア

❶デザインワークの新兵器：カラーコピーと周辺機器／パーソナルコンピュータの活用・PC9800シリーズマッキントッシュ／フォーカス・カラー／制作ケーススタディ(タキ・オノスタジオ、スタジオ ギブ)

❷これからの印刷を支える新技術(画像編)：レイアウトスキャナの原理と機能／デジタル画像処理／CGと製版・印刷技術／ビデオ画像からの製版印刷技術

❸これからの印刷を支える新技術(文字編)：文字組みにおける機械化と電子化／CTSと電算写植システム／ワープロ・DTPと電子編集システム

❹ニューメディアと電子出版：ビデオテックス・パソコン通信・ファクシミリ・DAT・文字放送・通信衛星・電子出版／CD-ROM／光ディスク

❺特殊印刷・拡印刷の世界：複製絵画／パッケージ印刷／特殊な発色／大拡大ポスター／ホログラム

(株)玄光社 〒102 東京都千代田区飯田橋4-1-5 ☎03-3263-3515(営業部直通) 振替＝東京7-17063

SUPER-DESIGNING

好評発売中 定価2500円(税込み)
送料310円

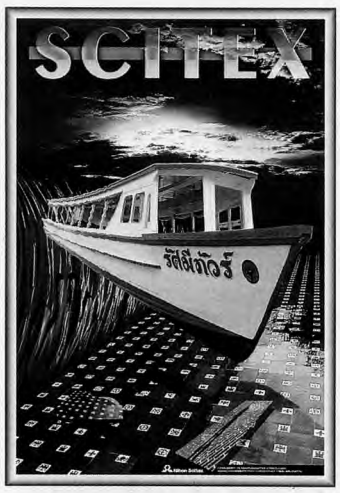
〒102 東京都千代田区飯田橋4-1-5 ㈱玄光社
☎03-3263-3515 振替・東京7-17063

Apple Macintoshによるデザインと印刷

●Macintoshのあるデザインの現場から
川崎和男
奥村敏正
中川憲造
タキ・オノ
谷口広樹
遠藤享
秋山孝
三原昌平
中ザワヒデキ
所幸則
木村勝
柴山信広
杉山久仁彦
たむらしげる
松田行正
坂口賢
成澤正信
佐藤理
駄場寛
佐藤豊彦
●アドビデザインコンテスト入賞作品から
●DTP最前線
「MdN」
「たて組ヨコ組」
「Media Exchage」
「TwiLight REVIEW」
「エレクトロニックデザイン」
「DANCING ALPHABET」
●Photoshopの魅力
テスト&アート作品制作　棚沢順
Macintoshデザインの真価　角井英司
●Macintosh DTPに対応する製版・印刷の現場から
・製版機器,写真総合メーカーの対応
富士写真フイルム
日本サイテックス
大日本スクリーン製造
ライノタイプ・ヘル
日本アグファ・ゲバルト
・Macintosh DTPをサポートする立場から
紅屋スキャン
グラフィテックワールド
アイ・アンド・アイ
ソニーミュージックコミュニケーションズ
●日本のDTP3つの方向性　小笠原治

スーパー・デザイニング1 コンピュータが変えるデザインと印刷

杉山久志：Graphic PaintBox



タキ・オノ：Macintosh II

GRAPHIC PAINTBOXを使ったデザイン
「スーパー・デザイニング展1・2」から
寺門孝之
鈴木八朗〔日本航空ポスター〕
ペーター佐藤
北川雅彦〔JR東日本ポスター〕
北谷茂久〔サントリー雑誌広告〕
福田繁雄
上條喬久
川島進
杉山久志
勝井三雄
青葉益輝
秋山孝
森村泰昌
●HYPER-PAINTを使ったデザイン
REC-EARTH
「TRANS ART '91」より
杉山誠
●GRAPHIC PAINTBOXとはなにか
……杉山久志
●GRAPHIC PAINTBOXのあるスタジオ
光洋カラー社
デザインスタジオ無限
創美企画
新藤美術印刷クルーズ
セザックス
サンモール
●島精機のペイントシステムについて
……辻本武市
●HYPER-PAINTのあるスタジオ
大日本トータルプロセス市谷
島精機レックアース
●フォートンのデジタルフォトグラフィ
●座談会「スーパー・デザイニングの時代」
……杉山久志+西子雅美+編集部
●スーパー・デザイニング原論
……河北秀也

GRAPHIC PAINTBOX　HYPER-PAINTによるデザインと印刷

nexus inc.

nexusCaps

ハイビジョンプレゼンテーションシステム

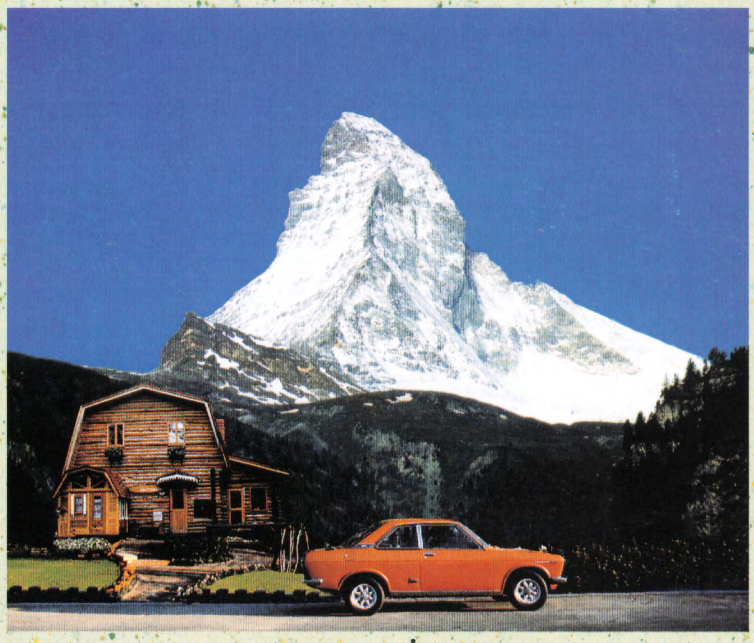
ハイビジョンサイズを超えるクリエイティブ画像処理
高精細画像のファイリングで必要なときに検索/出力

nexusCapsは48MBの大容量イメージメモリを持つため、
カラー原稿の合成/レタッチ/特殊効果などのデザインプロセスを忠実に再現することができ、
カンプなどのプレゼンテーションからポジフィルム写真原稿の制作まで、
クリエイティブワークを強力にサポートします。
また、光磁気ディスク装置に大容量画像データを大量に保存できるファイリングシステムがあり、
必要に応じたシステム規模で構成が可能です。

original 1

original 2

original 3



processing

●標準画像データ：財団法人日本規格協会より発行の『高精細カラーディジタル標準画像』より引用。

■お問い合わせは……

株式会社 ネクサス 本　社●〒101 東京都千代田区神田錦町3-11 ポンドビル5F TEL.03-3293-3535代
大阪支店●〒550 大阪市西区京町堀1-4-9 京町橋八千代ビル7F TEL.06-444-6031代

SHIMA SEIKI

2次カラー原稿の作成は、超高精細、高速処理の PAINTシリーズをご利用下さい。

超高精細CGシステム/HYPER-PAINTⅡは、最大搭載可能フレーム8K×10K×2ページにより、8×10のポジフィルム(4×5では、2,000ライン/インチ)の出力ができ、企画、デザイン、フォトモンタージュ、リタッチ、カンプ作成から、ポジフィルムでの2次原稿までの一貫したクリエイティブワークをリアルに表現できます。

HYPER-PAINT II
クリエイト&デザイン

お問合せ
株式会社島精機製作所
グラフィックシステム販売グループ

ショールーム
東京支店／東京都港区赤坂4丁目1番1号(シマセイキ赤坂ビル) TEL.(03)3505-0511
大阪支店／大阪市北区梅田1丁目11番(大阪駅前第4ビル15階12号) TEL.(06) 344-0511
名古屋支店／名古屋市中区伊勢山1丁目4番10号 TEL.(052)363-0511

本社：和歌山市坂田85番地 ☎0734(71)0511㈹ 営業所/山形・福島・群馬・新潟・山梨・愛知・大阪(泉州)・香川(四国)・U.S.A.・イギリス

雑誌コード63855-57
定価2,500円(本体2,427円)
Genko-sha© Printed in Japan
T1063855572503